TORMENTA 11 novos arquétipos de personagens

Dragon Slayer

G GAME

Manual da Magia
Preview: 21 Talentos e
11 Defeitos para Conjuradores

Herança de Família
Aventura Inédita nos Reinos de Moreania

Soul Calibur
As Armas Místicas do Game

Famosos do RPG
Celebridades que também rolam dados

Game Design
Tudo sobre Classes e Regras

Ethora
HQ Inédita

Encontros Aleatórios
Adivinhem quem voltou...?

Gazeta do Reinado
Problemas em Vectora

Talentos Ambientais
Adapte-se a seu Meio

SHAR'IR
A Classe de Prestígio que controla gênios

Os Deuses da Morte atacam no Sistema D20

BLEACH
死神

Frostburn | Sandstorm | Stormwrack | Al-Qadim

Dragon Slayer

Manticora

Criação, projeto gráfico, ilustrações, revisão e todo conteúdo da DragonSlayer são elaborados pelo Estúdio Mantícora e sua equipe: Fabio Fugikawa, Gisele Saiz, JM Trevisan, Marcelo Wendel, Marcelo Cassaro, MEDC e Rogério Saladino.

Editora Escala

www.escala.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551 – Casa Verde
CEP 02518-000 – São Paulo – SP – Brasil
Tel.: (+55) 11 3855-2100
Fax: (+55) 11 3951-7313
Caixa Postal: 16.381 – CEP 02599-970 – São Paulo – SP – Brasil

EDITORIAL
editorial@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2138
GERENTE: Sandro Aloísio
SUPERVISOR DE ARTE: Edson Pereira
COORDENADORA DE PRÉ-IMPRESSÃO: Cintia Karina dos Reis
REVISÃO: Maria Nazaré Baracho e Denise Silva Rocha Costa
COORDENADORAS DE PRODUÇÃO: Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Natália Modesto de Paiva

GERENTE DE CRIAÇÃO PUBLICITÁRIA: Otto Schmidt Junior
ASSESSOR DE IMPRENSA: Marco Barone
imprensa@escala.com.br

PUBLICIDADE
publicidade@escala.com.br
Fax: (+55) 11 3855-2132
Jairo Ivo Fiszbein, Leonardo Batista, Sérgio Ricardo Biagio, Zélia Oliveira, Ritha Corrêa e Silvana Pereira da Silva (tráfego)

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE
PORTO ALEGRE: Rogério Cucchi, rogeriocucchi@terra.com.br – Tel.: (+55) 51 3268-0374

VENDAS DIRETAS
Antônio Corrêa – Tel.: (+55) 11 3855-2100
correa@escala.com.br
Anne Vilar – Tel.: (+55) 11 4446-6158
annevilar@escala.com.br

ATENDIMENTO AO LEITOR
Alessandra Campos

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: (+55) 11 3855-1000 Horário: 08h00 às 19h00
Fax: (+55) 11 3857-9643
atendimento@escala.com.br

Número 10, ISSN 1808-1584
Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907 – Tel.: (+55) 21 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à
ANER

Nada é Perfeito

Mas nada precisa ser perfeito. Basta ser *suficiente*.

RPG é um dos passatempos mais envolventes, divertidos, saudáveis e seguros que existem. Nós, da DRAGONSLAYER, somos a favor de tornar o hobby mais acessível a todos, somos a favor que mais pessoas possam jogar. Isso significa remover obstáculos. E aprender um novo sistema para cada novo jogo é um grande obstáculo.

Vamos supor que você seja alguém muito interessado em, digamos, marmotas-marinhas da Malásia. Claro, não há muita literatura sobre o assunto. Os melhores livros especializados são escritos em um dialeto asiático arcaico. Qual sua decisão? Ela depende, claro, de seu grau de interesse. Se você gosta MUITO de marmotas-marinhas da Malásia, estudar uma língua morta durante anos pode valer a pena. Mas outras pessoas ficariam satisfeitas com os poucos livros disponíveis em línguas mais fáceis. Para estas pessoas, é *suficiente*.

O Sistema D20 não é perfeito, não é universal. Ele é *heróico*, próprio para aventuras de ação, em que os aventureiros não falham ou morrem com facilidade. Outros gêneros, outros cenários requerem suas próprias regras para funcionar com perfeição. Qualquer jogador experiente sabe disso. Mas aprender um conjunto novo de regras para jogar outro gênero pode ser demorado, complicado e dispendioso. Alguns estão dispostos a isso. Para outros, o Sistema D20 é suficiente. E ambos estão com a razão.

Não acreditamos na extinção de todos os outros sistemas. Sabemos que o Sistema D20 não comporta todos os gêneros tão bem, quanto jogos sob medida fariam. O Sistema D20 não é perfeito. Ele é heróico. Ele é épico.

Ele é *suficiente*.

Equipe DragonSlayer

Nascer Amorim

SUMÁRIO

ENCONTROS ALEATÓRIOS
Sangue novo no pedaço

SIR HOLLAND
Fazer perguntas dá fome

CLASSE DE PRESTÍGIO
Shar'ir, um mago de gênio forte

ADAPTAÇÃO
Bleach, não é alvejante

TORMENTA
Aprenda com os heróis de Arton

HUMOR
Chuck não é capa, pois seus músculos não couberam

MOREANIA
Os novos Talentos Ambientais

AVENTURA
Muitos goblins e um chefão final

REVIEW
Stormwrack, Frostburn e Sandstorm

CLÁSSICOS
As mil e uma noites de Al-Qadim

GAME DESIGN
Uma dobradinha de dicas

ADAPTAÇÃO
Lute com as armas de Soul Calibur

GAZETA DO REINADO
Uma deusa, um gladiador e outros segredos

4D&T
Uma prévia do Manual da magia

ESPECIAL
Olha quem está jogando!

ETHORA
Mais uma HQ que entra para a DS

Estimados leitores, RPGistas e outros humanóides, como vão? Para aqueles 1d6 de vocês que ainda não me conhecem, sou a Paladina. Fui clonada a partir de um paladino bobão, então passei por metamorfoses mangáticas que primeiro fizeram de mim uma guerreira mágica, e depois uma garota-gata. Isso mesmo, mais ou menos a mesma coisa que vem acontecendo com o RPG brasileiro nos últimos anos.

Tinha um camarada aqui que me ajudava, o Paladino. Ele matou um dragão moribundo, e agora ninguém agüenta ele. Ainda bem que tirou férias, foi passear nos Reinos de Moreania. Mas nossas regras ancestrais (imitadas, mas nunca igualadas) dizem que dois personagens devem responder às cartas dos leitores. Então fico imaginando quem...?

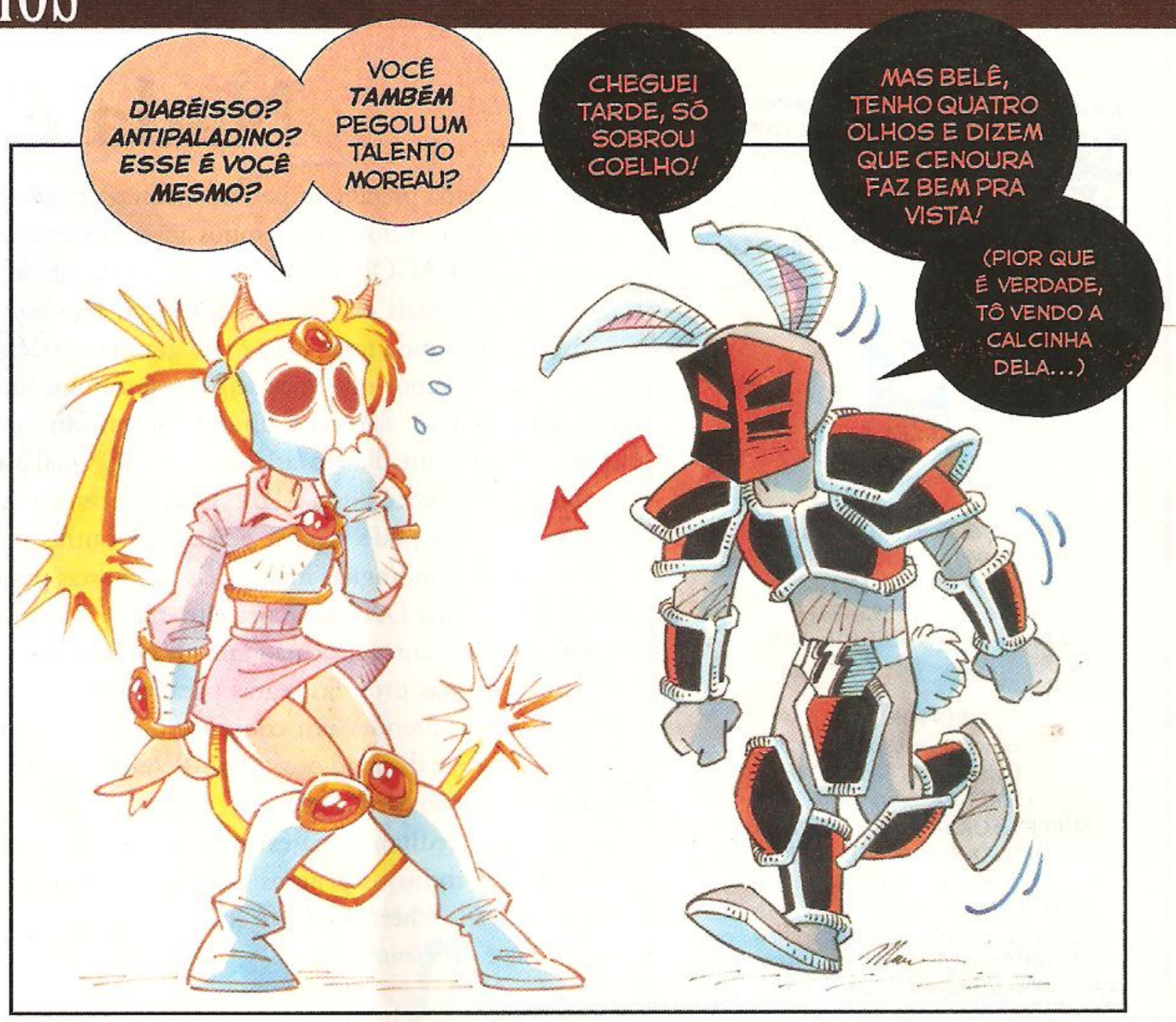
— Não precisa imaginar mais, gatosa! Atendendo a 1d4 pedidos de leitores, seu guerreiro abissal favorito voltou!

— Mas que...? Não, NÃO você!

— Tava esperando quem? O Goku?

— ANTIPALADINO?! Você agora tem COELHORELHAS?!

— Vamos mudar de assunto, ok...?



MUITOS AGRADECIMENTOS!

Olá a todos que fazem parte dessa grande revista que é a DRAGONSLAYER. Não tenho perguntas, mas muitos elogios.

Há algum tempo eu uns amigos resolvemos fazer um zine, e não tínhamos muitos materiais de referência. Qual não foi minha surpresa no dia em que eu resolvi visitar uma banca? Sério mesmo, nunca tive contato tão direto com esse mundo do RPG, não sei uma linha de regras e tudo o mais. Mesmo assim, não deixo de ser mais um leitor que passou a visitar regularmente a banca, atrás de título maravilhoso como esse.

Só tenho que agradecer a cada um de vocês por esse trabalho. Não mando este e-mail com as esperanças de vê-lo publicado, mas se o fizerem ficarei muito feliz, pois nunca li um e-mail daqui de Itápolis ou região.

E eu não poderia deixar de comentar o rab... cauda da Paladina. E sobre Cassaro, Saladino e Erica Awano, como essa moça desenha!

Wpomori, e-mail

Bem, cidadão de nome estranho, aqui está seu e-mail publicado. É sempre uma surpresa, conhecer leitores que acompanham nosso trabalho sem entender ou jogar RPG. Quero dizer, se vocês não querem regras, aventuras, raças e classes, então o que querem aqui?

— Pelo que ele disse, a mesma coisa que eu. Querem ver seu rabo.

— Você não mudou muito nesse tempo em que andou sumido, né?

— Em time que está ganhando, não se mexe.

Escreva para a DRAGONSLAYER. O Paladino tirou férias, e um velho conhecido veio fazer companhia para a Paladina...

DragonSlayer, Estúdio da Mantícora
Rua Augusta, 976, 2º andar
Cerqueira César, SP/SP
CEP: 01304-001
dragonslayer@manticora.com.br

QUERO VINTE NÍVEIS

Olá, Paladino e Paladina, finalmente tenho a honra de ter meu e-mail publicado na melhor revista de RPG do Brasil. Acompanho suas aventuras desde os primórdios do tempo (isto é, desde a Dragão Brasil 40), e tenho algumas dúvidas:

1) Os quellons não deveriam ter a habilidade de Anfíbio? Afinal, onde já se viu uma tartaruga morrer AFOGADA?

2) Por que vocês não adotam APENAS o D&D como sistema de regras?

3) Por que não colocam classes BÁSICAS com 20 níveis, em vez de 10?

4) Em *DBride*, Lorde Betta lança raios. Mas ele não é o rei dos dragões MARINHOS (Benthos)?

5) Um gatuno pode usar o Ataque Duplo em conjunto com furto? (He, he...)

6) Em *A Libertação de Valkaria*, masmorra 20, é citado que o T-Rex colossal do Desafio de Megallok estaria aqui como monstro errante. Por que ele não aparece na tabela?

7) O *Livro do Jogador D&D* não especifica o teste realizado para usar o talento Desviar Objetos, então criei uma regra opcional: Reflexos contra o resultado do atacante. Está certa?

Arthur Marques, e-mail

1) Embora tenham fôlego longo, tartarugas não respiram embaixo d'água. Portanto, quellons podem se afogar, sim.

2) Por que isso significaria excluir outros jogos que usam o Sistema D20.

3) Você provavelmente não viu as classes Alquimista e Ninja das Vilas Ocultas, ambas com 20 níveis. Deve estar falando das classes de Ragnarök, na DSlayer 7. Não usamos 20 níveis porque não haveria espaço, e também porque estas classes mais tarde ganharão versões avançadas (níveis 11 a 20) e transcedentais (21 a 30).

4) Não, não é. Quem disse que era?

5) Você deve estar, outra vez, falando de Ragnarök na DS7. A resposta é sim. Agora, se a vítima tem tanto dinheiro assim para ser roubado, essa decisão cabe ao Mestre.

6) A tabela apresenta apenas os Guardiões das masmorras. É sugerido (mas não obrigatório) que o Mestre inclua, à sua escolha, outros oponentes nos encontros aleatórios, incluindo o T-Rex colossal.

7) Quase. Na antiga versão 3.0 do *Livro do Jogador*, Desviar Objetos requer um teste de Reflexos (CD 20, mais qualquer bônus mágico da arma, se houver). Na nova versão 3,5 não é necessário nenhum teste, o sucesso é automático. Use aquela que achar melhor.

NEKOMÉ QUE É?!

Olá, DRAGONSLAYER! Parabéns pelo trabalho com a nova revista. Tenho algumas dúvidas sobre o novo *Manual 4D&T*:

1) As raças Kemono e Youkai não estão desbalanceadas? Ambas recebem boas vantagens e nenhuma penalidade.

2) Posso ser multiclasse? Ou isso me dá um ar de apelão?

3) O talento Usar Escudo não aparece no manual, e nem o bônus de armadura do escudo.

4) Não há um talento que permita ver "um instante no futuro", como a vantagem Oráculo em 3D&T?

5) Um Conjurador pode aprender até 9 magias de nível 0, mas não há 9 magias de nível zero no manual.

6) Os personagens icônicos (além da Niele) têm nomes?

7) Posso parecer apressado, mas haverá algum suplemento para níveis acima de 10?

No mais, continuem com o bom desempenho da revista que, espero, também se torne centenária. Só mais uma coisa: por ser Kemono, a Paladina ganha +2 em Int, Sab ou Car?

Kolbarten, ex-paladino, ex-executor divino e atual líder de uma rebelião contra Aurum, deus da justiça, e-mail

1) Para tornar 4D&T mais simples que seus "primos" D20, suas raças têm muito menos traços raciais, mas estes poucos traços são melhores.

2) Poder, pode. Mas o manual não contém regras para multiclasse, você deverá buscar essas regras em outros jogos D20.

3) Um escudo oferece um bônus de +1 na Classe de Armadura.

4) Não. Mas você pode adquirir o talento Técnica Secreta para ser capaz de lançar uma magia como *Augúrio*. Esta magia está nos jogos D&D, *Primeira Aventura*; e também estará no *Manual da Magia 4D&T*.

5) Aguarde pelo *Manual da Magia*.

6) Têm sim. Temos planos para esses personagens, aguarde.

— Esse é um jeito de dizer: "Não, eles não têm nomes, e ninguém aqui tem idéia do que fazer com eles, mas de repente a gente improvisa alguma coisa com os personagens, e todo mundo vai pensar que tudo havia sido planejado."

7) Provavelmente não. Todo jogador experiente sabe como é trabalhoso lidar com personagens de nível alto no Sistema D20, por seu grande número de habilidades de classe, talentos, magias e tudo o mais. Para manter-se simples, 4D&T aumenta o poder dos personagens de outra forma, usando escalas que multiplicam ou dividem dano.

E para seu governo, não sou Kemono! Eu sou *nekomimi*, "orelha de gato"!

— Rabo de gato, também.

— Antipaladino, que ver uma coisa nova que aprendi? Chama-se nekohameha, é bem legal, vem aqui ver...

RAÇAS CLÁSSICAS EM 4D&T

Um pedido de socorro: eu mestro 4D&T para amigos e tenho um problema, quando fazem seus personagens eles logo chega um dizendo "eu quero ser um anão", o outro diz "eu quero ser um monge halfling", e essas raças não existem em 4D&T.

Onde consigo os traços raciais destas raças? Em Primeira Aventura também não tem, e o *Livro do Jogador D&D* é muito caro!

Eduardo Nani, e-mail

Eduardo, traços raciais para nove raças semi-humanas (anões, elfos, gnomos, goblins, meio-elfos, meio-orcs, minotauros, halflings, sprites) foram publicados na revista DSlayer 3. Todas podem ser usada sem 4D&T com pouca ou nenhuma adaptação. Você também pode recorrer a outras raças publicadas na DS.

— Já mencionei que eu agora sou um youkai? Aquela nova raça de 4D&T?

— Anti, youkai é apenas um "ser sobrenatural genérico". Você é um demônio de alguma camada bem vagabunda dos planos inferiores, então não é novidade nenhuma você ser youkai.

— Nada disso, eu disse que sou youkai de 4D&T. Eles ganham +4 em uma de suas habilidades. Você não se preocupa, em saber qual das minhas habilidades ficou mais turbinada?

— Carisma, é que não foi.

FALHAS CRÍTICAS

Seu Mestre convidou a namorada para jogar, e ela tornou-se a única de nível épico no grupo? Seu colega ainda acha que 4D&T não é D20? Divida sua lenda com os RPGistas do Brasil!

A missão do grupo, em Forgotten Realms, era resgatar partes de um artefato que estavam espalhadas pelo inferno. O gnomo e o mago começam a conversar sobre o assunto:

Gnomo: "Então, o Inferno é muito grande?"
Mago: "Sim, mas podia ser pior. O Abismo, por exemplo, tem 666 camadas."
Gnomo: "QUÊ?! Procurar pedaços de artefato em 666 camadas? Então, AINDA BEM QUE VAMOS PARA O INFERNO!"

Dan Cruz, São José dos Campos/SP

Jogador: "Mestre, como posso acabar com a Tormenta?"
Mestre: "Matando o Trio..."

João Paulo "Nickovisk" e seu grupo de aberrações, Uirauna/PB

"Eu saco minha espada!"
— O guerreiro Tordek, ao ouvir a descrição de uma MAÇANETA.

Arthur Marques, e-mail

"Abram a porta! ABRAM A PORTA!"
— Tordek, guerreiro de Inteligência 12, tentando escapar de um raio. Na ocasião, estava sob efeito da magia *Forma Etérea*.

Arthur Marques, e-mail

GRIMÓRIO DE JADE

ANTONIO LEANDRO & LEONEL DOMINGOS

Frostburn, Sandstorm e Stormwrack

Sobreviva abaixo de zero! Suporte o calor! Conquiste a Tormenta!

Deserto, o vento não refresca, machuca!

Os três livros escolhidos que compõem essa resenha não estão intrinsicamente conectados. Apesar de serem escritos pelos mesmos autores (com variações de um para outro), são obras independentes e despregadas de qualquer cenário. Porém, eles são muito similares em sua estrutura e proposta: falam minuciosamente de perigos naturais misturados à fantasia presente no RPG.

Frostburn detalha o ambiente gelado, glacial, de brancura inóspita e ofuscante. *Sandstorm* segue o clima oposto, trazendo os perigos de áreas desérticas, de dunas infindáveis e calor incinerante. E, por fim, *Stormwrack* troca a seca inclemente pela água interminável dos mares, dirigindo o Mestre e jogadores em aventuras nos oceanos revoltosos, de tormentas e segredos imersos nas profundezas.

Como dito antes, o desenvolvimento dos três livros é muito semelhante. O texto é aberto pela descrição, detalhamento e regras opcionais peculiares a cada ambiente. O destaque especial fica pela parte onde estão os perigos naturais e sobrenaturais, tais como: frio intenso, hipotermia, congelamento, avalanches e outras coisas como o "*snowflake lichen*", uma planta que congela as extremidades das vítimas danificando a Destreza, todos esses no *Frostburn*. Ou, o calor intenso, desidratação, tempestades de areia, queimadura solar, miragens e também as sobrenaturais chuvas de fogo e "*flaywinds*", ventos que dilaceram a carne, apresentados no *Sandstorm*. E, por fim, as correntes vigorosas, afogamento, naufrágios, calmarias e redemoinhos montam os desafios de *Stormwrack*. Aliado a isso, são apresentados terrenos esmiuçados com regras adicionais caso os aventureiros alcancem um recife de corais, mares congelados ou florestas petrificadas. Ainda nessa parte, vale mencionar que um dos livros trás a interessante proposta sobre viagens em auto-mar e combates navais.

Seguindo as páginas dos três livros, são disponibilizadas novas raças (ou variações de raças já comuns, como elfos aquáticos, por exemplo) e novas classes básicas e classes de prestígio. Além de material novo, cada tipo de cenário explica como se porta um bárbaro do deserto ou ranger do gelo, personalizando ainda mais cada aventureiro. São tantas raças e classes novas que ficaria impossível descrevê-las nessa resenha, apenas fica a dica que pode-se encontrar de tudo, o jogador terá opções mais combativas, interpretativas ou mágicas ao seu dispor.

Frostburn **Sandstorm** **Stormwrack**
Acessório para D&D edição 3.5
Wizards of the Coast
224 págs, Capa dura, Cor, Inglês - U$ 34,95 (cada)

Passado esse grande conteúdo, ainda temos à disposição mais material para personalizarmos uma aventura ou personagem. São perícias e talentos específicos, equipamentos, itens mágicos e magias peculiares de cada clima. Novamente, existem muitas opções que certamente satisfazem a todos os gostos. Dependendo das escolhas, a vida de um herói pode se tornar muito mais fácil quando estiver sendo dragado pelo oceano, ao ser atropelado por uma avalanche ou cair em areia movediça.

Após todo esse material, o livro termina em capítulos mais voltados ao mestre. Um grande bestiário com monstros inéditos enriquece o ambiente e variadas localidades já mapeadas, detalhadas e descritas ajudam muito a criar aventuras e campanhas para cada situação.

Todos os três livros estão impecáveis na diagramação, ilustração e texto. A todo momento despontam "boxes" com dicas, fichas prontas e indicações que facilitam a leitura e uso do material. No final de cada edição ainda existem apêndices com uma coletânia de tabelas, glossários e encontros randômicos. E, quando você pensa que tudo já acabou, ainda há um encarte com um desenho de terreno que pode ser usado em mesa de jogo.

Stormwrack, *Frostburn* e *Sandstorm* não são apenas livros que descrevem o frio, calor e o mar. São, na sua proporção, uma mescla de *Livro do Jogador*, *Livro do Mestre* e *Livro dos Monstros* juntos, cada um especializado nas condições de clima e geografia que se propõem. Certamente, esses compêndios de capa dura, com mais de 200 páginas cada, coloridos e ricamente ilustrados, são uma aquisição valiosa. Por terem caráter genérico, certamente acrescentarão muito mais emoção e verossimelhança a qualquer cenário já existente. O único problema dessa série é escolher qual dos três livros levar para casa antes.

MAW

Sir Holland

Ó, ANTIGA ÁGUIA DESTA FLORESTA E QUE TUDO SABE! NÃO COMEMOS E NEM DORMIMOS HÁ 3 DIAS EM BUSCA DO MAGO DWANN! PODE NOS AJUDAR?

O MAGO DWANN? NÃO SEI ONDE ELE ESTÁ! MAS VOU LEVÁ-LOS ATÉ OUTRO ANIMAL SÁBIO DAQUI QUE PODE SABER!

ZAMBI@TERRA.COM

O MAGO DWANN? NÃO SEI ONDE ELE ESTÁ! MAS VOU LEVÁ-LOS ATÉ OUTRO ANIMAL SÁBIO DAQUI QUE PODE SABER!

SUSPIRO

SUSPIRO

... NÃO SEI ONDE ELE ESTÁ! MAS POSSO LEVÁ-LOS ATÉ OUTRO SER DAQUI...

HMM!

... NÃO SEI ONDE ELE ESTÁ! MAS POSSO LEVÁ-LOS...

HMPF!

... NÃO SEI ONDE ELE ESTÁ! MAS POSSO...

RRR

... NÃO SEI ONDE ELE ESTÁ! MAS...

... NÃO SEI ONDE ELE ESTÁ! MAS POSSO LEVÁ-LOS ATÉ OUTRO SER QUE DEVE SABER ISSO!

MESTRE, COMO VAMOS ACHAR O TAL MAGO DWANN AGORA?

ELE QUE SE EXPLODA!

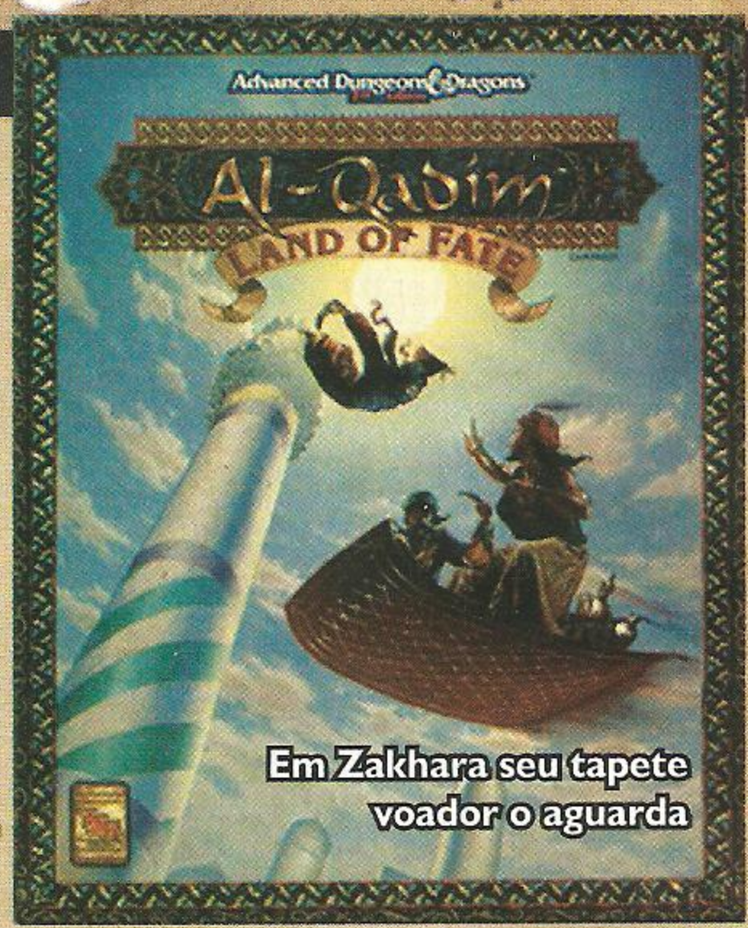
ZAMBI

Fim

Al-Qadim: Arabian Adventures

"Aventure-se numa terra exótica de sultões, cimitarras e gênios..."

– início da chamada na capa do livro Al-Qadim: Arabian Adventures



Em Zakhara seu tapete voador o aguarda

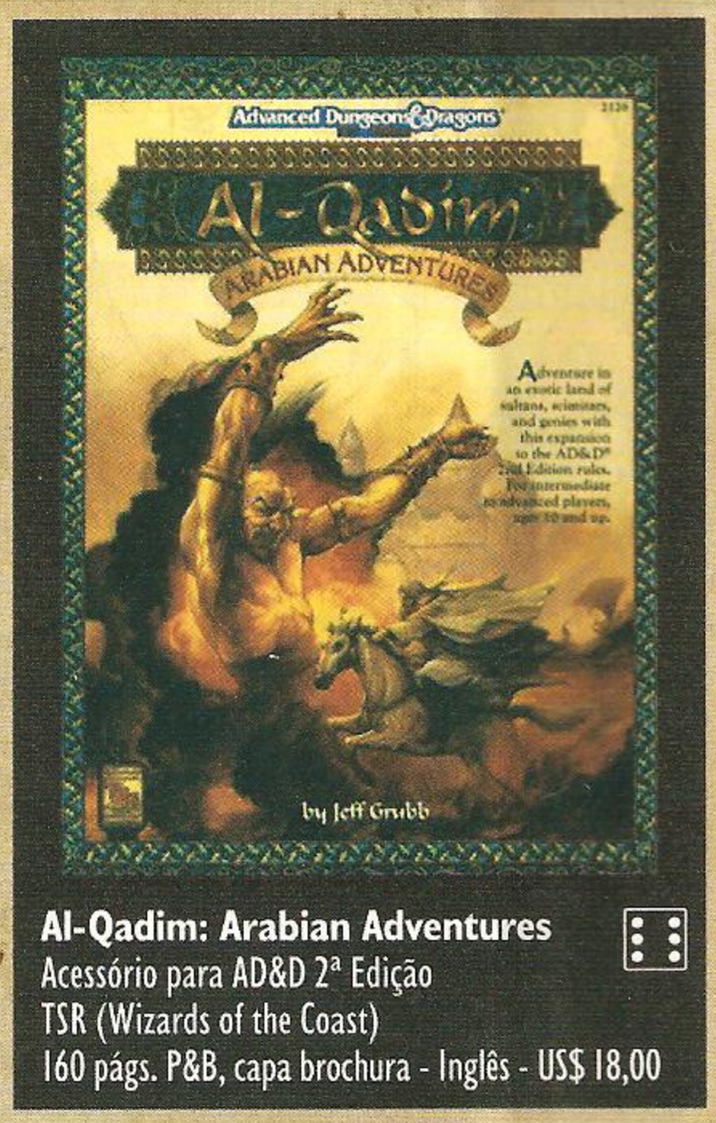
Inspirado nas histórias da rainha Sherazade, *Al-Qadim* é um mini-cenário árabe lançado em 1992 para o *Advanced Dungeons & Dragons*. Apesar de tecnicamente ser material suplementar para o cenário *Forgotten Realms* – por detalhar *Zakhara*, uma península ao sul de Faerûn, principal continente do cenário – o cenário foi criado para ser usado sozinho, como um cenário próprio. Poucas são as referências feitas ao resto do mundo. Perfeito para quem não quer misturar o tema árabe com o tema comum ao *Dungeons & Dragons*. Mas ao mesmo tempo, esta forma de apresentar o cenário torna-o pronto para ser adicionado em qualquer mundo de campanha que desejar.

O cenário diferencia-se bastante dos convencionais pela importância que dá aos conceitos de família, honra, hospitalidade, piedade, posição social e pureza. Além disso, as diferenças raciais são deixadas de lado. O povo de *Zakhara* divide-se apenas entre aqueles que vivem nas cidades (Al-Hadhar) e aqueles que são nômades (Al-Badia). Apesar das diferenças entre estes dois povos, ambos seguem as mesmas tradições e reconhecem o poder de Destino. Apenas discordam sobre a melhor forma de contemplar o mundo e viver sob as leis que esta entidade misteriosa impõe.

Por falar em Destino, ninguém – nem mesmo os gênios – sabe dizer quem é esta entidade. Sempre tratada no feminino. Apenas é sabido que ela é uma força bastante presente na vida dos nativos. Tão presente que toda a terra foi nomeada em sua homenagem. O nome *Zakhara* significa "Terra de Destino". Em livro algum apresentam estatísticas ou uma origem para esta entidade, e ninguém é sacerdote ou trata ela como uma divindade. Destino pode ser algo completamente diferente.

Al-Qadim: Arabian Adventures é o grande livro básico do cenário. Ele apresenta todas as regras necessárias para rolar campanhas das arábias. Nele são descritos muitos dos costumes, crenças e demais traços de personalidade que marcam a diferença entre os habitantes de *Zakhara* do comum esperado em cenários de fantasia ocidental. É descrita a visão dos nativos sobre o mundo. Explicações importantes para nós, do mundo ocidental.

Ele também explica a situação dos seres das raças básicas (exceto os meio-orcs) na península. É marcante como estas raças são bem mais raras aqui que no resto do mundo, mas possuem um maior respeito e entendimento entre si – como a pessoa se porta, e não como ela se parece, é o que interessa por aqui.



Al-Qadim: Arabian Adventures
Acessório para AD&D 2ª Edição
TSR (Wizards of the Coast)
160 págs. P&B, capa brochura - Inglês - US$ 18,00

E, é claro, quase todas as páginas do livro dedicam-se à construção de personagens mais próximos ao tema das arábias. Ele apresenta pequenas modificações em algumas raças. Regras para casta social, algo importantíssimo em *Al-Qadim*. Também oferece kits de personagem (pequenas modificações feitas nas classes a fim de adapta-la melhor ao papel que o personagem possui no jogo), dentre eles o memorável Shar'ir – uma mistura de contador de histórias e conselheiro que possui grande influência com os gênios.

Al-Qadim teve uma curta duração. Além do conjunto básico livro e caixa, a série teve apenas três suplementos e nove aventuras. Fora uma aventura lançada em 1998, todos os produtos da linha foram lançados entre 1992 e 1994. Mas isso foi proposital. O cenário não foi feito para ser um dos grandes cenários, mas sim um cenário completo dentro de sua proposta. Provavelmente por isso a linha foi tão impecável em sua execução.

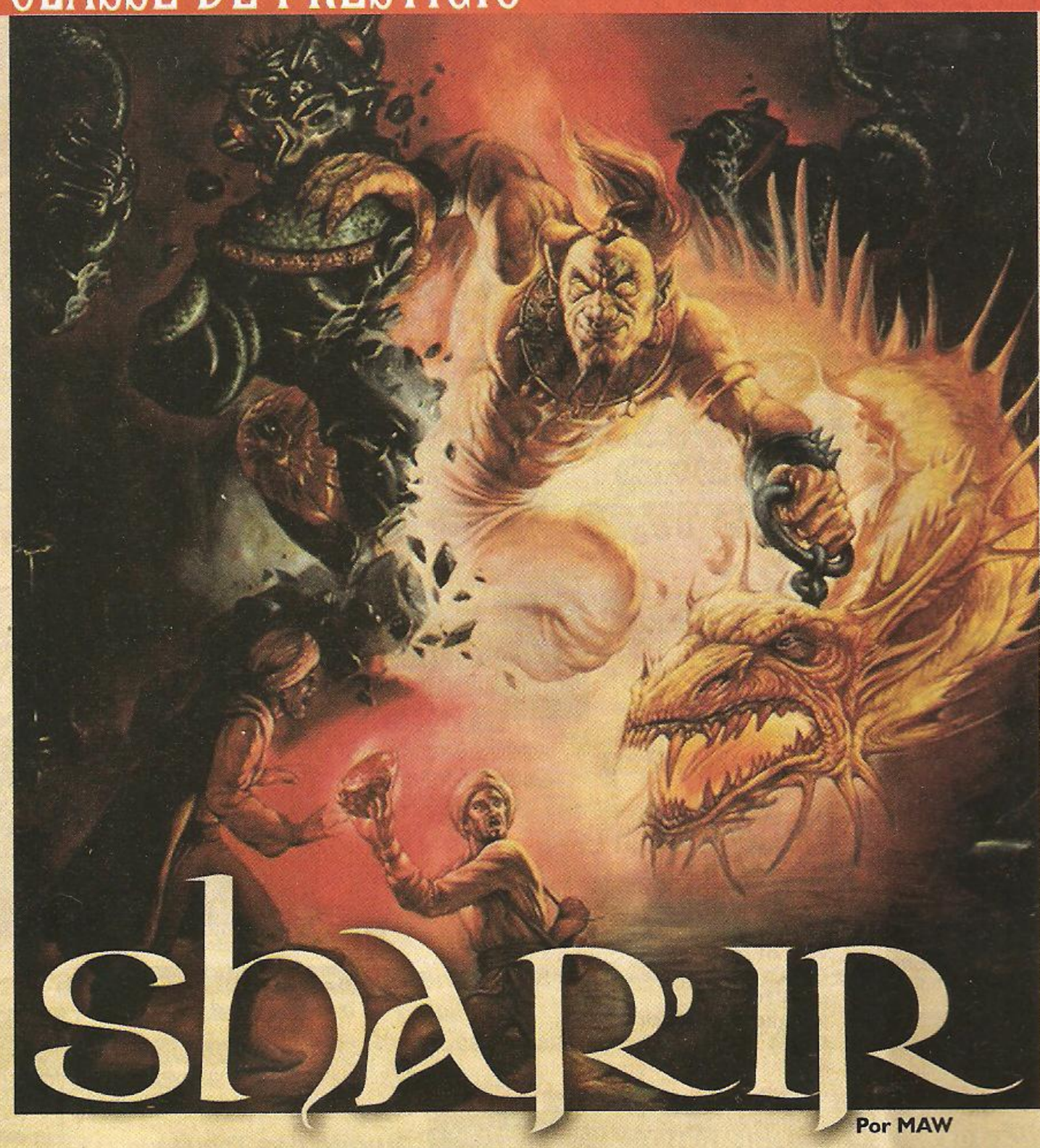
O único defeito de *Al-Qadim*, ao meu ver, é justamente sua falta de ambição. *Zakhara* é apenas um pedaço pequenino de outro cenário. Se fosse um cenário próprio ele poderia diferenciar-se mais do padrão *Dungeons & Dragons*, o que daria mais liberdade para os autores inventarem.

Definitivamente é um cenário que vale a pena conhecer. Apesar de seus livros estarem hoje em dia fora de catálogo, é possível comprar eles usados em sebos e leilões. Recomendo especialmente o *Arabian Adventures*, que faz um ótimo trabalho para introduzir os jogadores no mundo de *Al-Qadim*.

Quem tem internet pode pegar de graça duas aventuras oficiais do cenário, disponíveis no site da Wizards of the Coast. São as aventuras *Corsairs of the Great Sea* e *Caravans*. Algumas pessoas podem ter problemas para encontrá-las, então aí vai o endereço direto para elas:

http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/dnd/downloads

CF
(que nunca jogou *Al-Qadim*, apenas mestrou)



shar'ir

Por MAW

Shar'ir são contadores de histórias e conselheiros comuns entre os povos do deserto. Eles possuem uma grande facilidade de negociar com os gênios, comumente empregando estas criaturas mágicas para fazer suas vontades. Considerados agentes livres, eles podem ser encontrados em qualquer lugar no qual seu povo esteja ou seus débitos com os gênios o levem. Seja nas cidades, nas caravanas, em missões em outras terras, ou mais comumente sozinhos no meio do deserto.

Sua forte associação com os gênios faz muitos pensarem duas vezes antes de se meterem com eles. Infelizmente, isso também torna muitos shar'irs indivíduos extremamente solitários.

Personagens shar'irs podem unirem-se a grupos aventureiros na esperança de conhecer novas terras e de acumularem histórias maravilhosas para entreterem seus conterrâneos e também os gênios com os quais negociam. Além disso, aventureiros podem beneficiarem-se bastante dos conselhos de um shar'ir, especialmente em desertos.

Perícias de Classe

As perícias de classe do shar'ir (bem como as habilidades-chave de cada uma delas) são: Atuação (Car), Blefar (Car), Concentração (Con), Conhecimento (todos, escolhidos individualmente) (Int), Diplomacia (Car), Falar Idiomas (n/a), Identificar Magia (Int), Natação (For), Ofícios (Int), Profissão (Sab), Sentir Motivação (Sab) e Usar Instrumento Mágico (Car).

Pontos de Perícia por nível: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Todas abaixo são características da classe de prestígio shar'ir.

Usar Armas e Armaduras: Shar'irs não sabem usar nenhuma arma, armadura ou escudo adicional.

Conjuração e Magias Conhecidas: Quando um shar'ir atinge um novo nível nessa classe de prestígio, o personagem adquire mais magias diárias (e magias conhecidas, quando aplicável), como se ele estivesse avançando um nível na sua classe conjuradora anterior – a classe usada para atender ao pré-requisito da classe de prestígio (capacidade de conjurar feitiços de 2º nível de forma inata). Entretanto, ele não recebe qualquer outro benefício daquela classe (avanço do familiar ou das habilidades de música de bardo). Caso o personagem tenha mais de uma classe capaz de conjurar magias arcanas de 2º nível sem prepara-las com antecedência antes de se tornar um shar'ir, deverá escolher qual delas terá seu nível elevado para determinar a quantidade de magias diárias.

Conhecimento dos gênios: Os shar'irs são especialistas em lidar com gênios. Em virtude disso, eles aprendem bastante sobre o que são os gênios e o que eles são capazes de fazer. Eles podem realizar um teste especial de conhecimento dos gênios, com um bônus equivalente ao seu nível de shar'ir + modificador de Inteligência, para determinar se reconhece o trabalho feito por gênios (CD 25), se reconhece o elemento associado aos gênios que encontre (CD 15), que tipo de gênio ele é (CD 20) e quais as habilidades especiais dele (CD 25 para uma, e uma habilidade adicional a cada 5 pontos que supere a dificuldade).

Níveis de bardo somam-se aos níveis de shar'ir para determinar o modificador do teste desta habilidade. Ela conta como conhecimento bardo para quaisquer bônus ou penalidades que possam vir a afeta-la.

Gen: O shar'ir tem a capacidade de chamar um pequeno familiar elemental conhecido como gen. O gen segue as mesmas regras que os familiares normais, exceto a habilidade especial que concedem ao seu dono. Esta varia de acordo com o elemento associado ao gen, como pode ser visto na tabela abaixo:

Elemento	Especial (mestre do gen)
Água	+3 em testes de Sentir Motivação
Ar	+3 em testes de Ouvir
Fogo	+3 em testes de Identificar Magia
Terra	+3 em testes de Concentração

Além disso, apenas através do gen que o shar'ir pode requisitar feitiços.

Um shar'ir não pode possuir um gen e um familiar ao mesmo tempo.

Requisitar Magias (Sob): Shar'irs podem requisitar que seus gens busquem magias para eles conjurarem. Veja o quadro para maiores informações.

Resistência a Energia (Ext): O shar'ir é mais resistente ao tipo de energia associado ao elemento de seu gen (água = frio, ar = eletricidade, fogo = fogo e terra = ácido). No primeiro nível ele ganha resistência 2 contra aquele tipo de energia. No quinto nível esta resistência aumenta para 5, no oitavo para 10 e no décimo nível de classe ele torna-se imune àquele tipo de energia.

Invocar Jann (SM): A partir do quarto nível, o shar'ir pode invocar Jann (um tipo de gênio) espontaneamente, usando apenas seu poder mágico bruto. Para isso ele deve

gastar uma de suas magias diárias de 4º nível (ou magias diárias que somem um total de 4 níveis) como uma ação de rodada completa. Ao término dela, o Janni mais próximo será chamado. Ele se desloca através dos próprios meios até o shar'ir (cabe ao mestre decidir o quanto isso pode demorar). Esta habilidade apenas garante que um Janni atenderá o chamado do shar'ir. A reação do gênio em relação ao personagem dependerá exclusivamente de quão bem o shar'ir tratará o Janni. Normalmente Jann não negam pedidos de socorro ou proteção vindos de shar'irs, mas pode ser difícil de convencer um Janni a fazer favores muito demorados ou perigosos.

Aprisionar Gênio (Sob): Ao atingir o oitavo nível de shar'ir o personagem desenvolve a habilidade de aprisionar gênios em objetos. Para tanto ele deve construir a prisão antes de encontrar o gênio a ser preso. Esta prisão custa 2250 PO em materiais e 90 XP.

Uma vez que tenha construído esta prisão, basta que o shar'ir esteja a 90 metros do gênio e que o mesmo esteja em seu campo de visão para poder tentar aprisionar o gênio. A tentativa é uma ação padrão que gera ataques de oportunidade. O gênio pode tentar resistir com um teste de Vontade contra um teste de nível de conjurador por parte do shar'ir. Caso o gênio falhe, ele será aprisionado no objeto até que alguma criatura esfregue, abra, acenda ou manipule o objeto de forma apropriada (a escolha do shar'ir que construiu a prisão, mas deve ser um uso comum para o objeto). Caso o objeto quebre, o gênio também é liberto.

Caso o gênio seja bem-sucedido em seu teste de Vontade, ele evitará de ser aprisionado daquela vez. Mas o shar'ir pode tentar novamente sempre que puder. Qualquer prisão pode apenas abrigar um gênio por vez.

Requisitar Magias

O gen pode buscar magias para seu dono vasculhando os planos atrás da energia que forma todas as coisas mágicas. Para tal, é necessário que o dono do gen gaste uma de suas magias diárias de nível igual ou maior que o do feitiço que está sendo buscado.

No primeiro nível, o shar'ir só pode mandar seu gen buscar feitiços que ele próprio poderia conjurar (ie: que estejam em sua lista de magias). Buscar magias de sua lista dura uma rodada completa. No início da próxima rodada ele retornará com a magia desejada. O shar'ir tem a opção de conjurar ela naquele momento como se a magia fosse uma de suas conhecidas ou estivesse decorada. Alternativamente, ele pode aguardar até um minuto por nível de shar'ir antes de conjura-la. Ao final deste tempo a magia some de volta à sua origem.

Magias requisitadas não podem ser copiadas ou usadas para a criação de itens mágicos.

Pré-Requisitos

Para tornar-se um shar'ir, o personagem deve preencher os seguintes requisitos.

Perícias: Atuação (contar histórias) 8 graduações, Blefar 8 graduações, Conhecimento (Arcano) 8 graduações, Conhecimento (Os Planos) 8 graduações, Diplomacia 8 graduações, Sentir Motivação 5 graduações e Sobrevivência 5 graduações.

Talentos: Aptidão Mágica, Negociador e Persuasivo.

Feitiços: Capacidade de conjurar magias arcanas de 2º nível sem prepará-las com antecedência.

Disponibilidade das Magias

A disponibilidade das magias varia de acordo com o poder do gen. No primeiro nível da classe o gen é limitado pela lista de magias de seu mestre, e só pode buscar magias que seu mestre poderia conjurar normalmente.

Ao atingir o quarto nível de shar'ir, a relação se intensifica. O gen torna-se capaz de buscar magias de outras listas. Ex: o gen de Khalid, um bardo6/shar'ir4, poderia buscar qualquer magia de até de 4º nível.

Quando o shar'ir alcança o sétimo nível, seu gen consegue buscar qualquer magia até um nível acima do nível máximo de conjuração de seu dono. Buscar magias de nível mais elevado demora uma rodada a mais, e exige que o shar'ir gaste uma de suas magias diárias de segundo nível ou maior e uma magia diária do maior nível que ele é capaz de conjurar. Ex: quando Khalid atingir o 7º nível da classe poderia requisitar qualquer magia até de 6º nível.

Por fim, ao alcançar o décimo nível de shar'ir, o gen torna-se capaz de buscar qualquer feitiço existente, independente do nível ou disponibilidade. Buscar magias mais de um nível acima do nível máximo que o shar'ir é capaz de conjurar demora 1d4+1 horas, e exige que o shar'ir gaste duas magias diárias do nível mais alto que é capaz de conjurar. Ex: agora que Khalid atingiu o 10º nível de shar'ir, ele pode requisitar magias de 8º nível ou maior. Só que isso vai demorar algumas horas para seu gen.

Buscar magias de outras listas sempre demora 1d4 rodadas a mais. Além disso, sempre que for buscar uma magia divina (que esteja na lista de magias de uma classe que use Sabedoria como o atributo principal de conjuração), existe uma boa chance do Shar'ir ser punido por este "roubo". A menos que seja bem-sucedido num teste de Identificar Magias (CD 20 + nível da magia), o personagem receberá uma punição. Esta punição pode variar desde os efeitos de uma magia de nível baixo (ex: maldição ou causar medo) até o envio de um extraplanar poderoso para dar uma lição no ladrão. A decisão da punição fica inteiramente a cargo do mestre.

O Shar'ir

Dado de Vida d6

Nível	BBA	Fortitude	Reflexos	Vontade	Especial	Conjuração
1	+0	+0	+0	+2	Conhecimento dos gênios, gen, resistência à energia 2	+1 nível de classe arcana anterior
2	+1	+0	+0	+3		+1 nível de classe arcana anterior
3	+1	+1	+1	+3		+1 nível de classe arcana anterior
4	+2	+1	+1	+4	Invocar jann	+1 nível de classe arcana anterior
5	+2	+1	+1	+4	Resistência à energia 5	+1 nível de classe arcana anterior
6	+3	+2	+2	+5		+1 nível de classe arcana anterior
7	+3	+2	+2	+5		+1 nível de classe arcana anterior
8	+4	+2	+2	+6	Aprisionar gênios, resistência à energia 10	+1 nível de classe arcana anterior
9	+4	+3	+3	+6		+1 nível de classe arcana anterior
10	+5	+3	+3	+7	Imunidade à energia	+1 nível de classe arcana anterior

Jogo com Classe

Com toda esta gente, precisamos de ainda mais classes? Ou menos?

BÁRBARO

BARDO

CLÉRIGO

DRUIDA

FEITICEIRO

GUERREIRO

LADINO

MAGO

MONGE

RANGER

PALADINO

As onze classes básicas: suficientes, mas nem sempre

Construir um personagem jogador requer muitas decisões, muitas escolhas. Mas, pelo menos em *Dungeons & Dragons* e outros jogos do Sistema D20, duas escolhas são as mais importantes: sua raça, e sua classe.

Vocês já sabem. Uma raça é algo que nasceu com você (ou melhor, você nasceu com ela), enquanto uma classe é algo como uma profissão, um estilo, um método escolhido para perseguir seus objetivos. Ela diz se você é habilidoso com armas, versado em lançar magias, treinado em técnicas do submundo... esse tipo de coisa. A maior parte dos jogadores escolhe primeiro sua classe, e então uma raça mais compatível (ou não) com ela.

Era diferente quando D&D foi inventado, não havia essa distinção. A primeira versão do jogo misturava os dois conceitos: haviam sete classes, sendo quatro humanas (guerreiro, clérigo, mago, ladrão), bem parecidas com as atuais; e três semi-humanas (elfo, anão, halfling), seguindo os arquétipos mais comuns entre estas raças. O elfo tinha características de um mago-guerreiro, o anão era um guerreiro de grande resistência, e o halfling era um ladrão habilidoso.

Veio a versão *Advanced*, AD&D. Aqui, pela primeira vez, as raças semi-humanas (agora em maior número, incluindo gnomos e meio-elfos) podiam ser combinadas com nove classes. Isto é, dentro de certos limites. Apenas humanos podiam pertencer a todas as classes, enquanto semi-humanos tinha restrições. Combinações "estranhas" — digamos, um anão mago ou gnomo guerreiro — eram proibidas.

Virou o milênio, veio a atual 3ª Edição, liberou geral. Sete raças (voltam chegam os antigos meio-orcs), onze classes, e todas podem ser misturadas. 77 combinações celebram a liberdade, a variedade. Também foram inventadas as classes de prestígio, que especializam personagens e ampliam ainda mais as opções (mas isso é assunto para outro dia: por hoje, vamos falar apenas de classes básicas).

Existe um número ideal de classes? O *Livro do Mestre* afirma — com razão — que a decisão de inventar uma nova classe básica deve ser muito cautelosa. Quase qualquer coisa que você puder imaginar, quase qualquer arquétipo de herói aventureiro, encaixa em alguma das onze classes já existentes.

Mesmo assim, existem algumas boas razões para ter classes a mais. Ou a menos.

Limitadas e Eficazes

Em D&D, você não pode encontrar um druida capaz de enfurecer-se em combate. Ou um guerreiro capaz de lançar magias divinas. Ou um monge que conta histórias e inspira seus companheiros. Essas habilidades pertencem, respectivamente, a um bárbaro, um clérigo e um bardo.

Por que precisa ser assim? Por que não deixar que os personagens tenham acesso a habilidades mais variadas? Por dois motivos. Primeiro, porque é mais fácil para o jogador. Se você quer um ranger, não precisa ficar decidindo quais os melhores poderes para ele — os autores do jogo já fizeram isso por você. Seguir pistas, lutar com duas armas, atirar flechas, ter inimigos prediletos... são "coisas de ranger". Quando você escolhe a classe, o pacote está completo.

O segundo motivo, é uma questão de tradição. Cada classe representa um arquétipo sólido, icônico. Sabemos o que esperar delas. É esperado, de um guerreiro, que ele seja versado em armas, armaduras e manobras de combate. É esperado que um mago estude velhos tomos e aprenda magias com esforço. Então, quando o guerreiro lança *Bola de Fogo* e o mago derruba três orcs com um golpe de machado, as coisas começam a ficar estranhas. As classes ficam *descaracterizadas*.

As onze classes tradicionais são simples, seguras, confortáveis e confiáveis. Elas poupam trabalho ao jogador, poupam-no de decisões. E deixam ainda um bocado de escolhas a fazer — os talentos bônus de um guerreiro, as magias de um mago ou feiticeiro, as perícias de um ladino... nenhum personagem de mesma classe e nível precisa ser igual ao outro.

As classes são limitadas — por boas razões, mas ainda assim, limitadas. Ficam restritas ao arquétipo do personagem, à essência da classe. Quando você quer um personagem icônico, dentro desse arquétipo, não há problema.

Mas talvez você *prefira* mais liberdade, *prefira* um guerreiro lançador de magias ou um mago com machado. Nestes casos, jogos como *Primeira Aventura*, 4D&T e *Ação!!!* são boas opções — em todos eles,

habilidades de classe foram transformadas em talentos, que podem ser adquiridos por quase qualquer personagem. Um mesmo aventureiro pode lançar magias, esconjurar mortos-vivos, seguir rastros, ficar furioso, lutar desarmado, e tudo o mais que seus pré-requisitos aceitem.

Há um lado ruim nesta abordagem: seu personagem pode virar uma "salada mista" sem identidade, sem foco. Nem bárbaro, nem bardo, nem coisa nenhuma. Mas isso não é exatamente um estorvo — Gurps, 3D&T e tantos outros jogos sempre viveram da compra de poderes separados, sem classes.

Queremos Mais

Pode-se jogar fantasia medieval tranqüilamente apenas com as onze classes normais. Mesmo assim, novos títulos trazem cada vez mais classes novas. Hoje elas chegam a mais de uma dúzia (veja o quadro), e perceba que estamos falando apenas de material oficial da Wizards of the Coast. Somando classes de produtos D20 de outras editoras, esse número deve facilmente exceder uma centena.

A única razão para inventar uma nova classe, é quando o personagem que você quer (como autor, ou jogador) não combina com as outras. Isso acontece por várias razões.

• **Conceito Específico.** As classes básicas são abrangentes, mas talvez você esteja procurando algo mais particular, único. Um guerreiro comum é capaz de usar sabre ou katana, mas ele não é exatamente igual a um mosqueteiro ou samurai, por isso estas duas novas classes foram inventadas (veja "Samurai vs. Swashbuckler" na DSlayer 9).

Alguns conceitos envolvem misturas, que uma simples combinação multiclasse não pode prover. Magos são precários em combate normal e, embora seja possível combinar conjuradores e lutadores, combinar armaduras e magia arcana causa problemas demais. Várias novas classes básicas — duskblade, hexblade, warmage — combinam perícia em combate e magia.

• **Classe Variante.** Caso uma ou mais classes básicas não existam na sua campanha, você pode precisar de variantes para substituí-las. Em muitos cenários não há paladinos, nem nada parecido com "guerreiros santos", mas existem "campeões" ou "defensores" que protegem ideais ou crenças. Um ranger que não lança magias divinas pode ser substituído por outro com novas habilidades de classe (aliás, quem já ouviu falar de Robin Hood lançando magias?).

• **Mundo Variante.** Talvez não seja uma questão de substituição. O cenário pode ter características que o diferenciam dos mundos mais tradicionais de D&D, requerendo uma ou mais classes que não existem. Em *Eberron*, temos uma superabundância de itens mágicos — eles são mais comuns e acessíveis, quase todos conhecem os segredos de sua fabricação. Temos ainda a presença da raça artificial warforged, que requer ajustes e reparos. Por isso este mundo tem a classe artífice, um conjurador focado nesse campo.

Enquanto isso, *Tormenta* tem como característica mais importante seus vinte deuses. Dentre eles, alguns não toleram violência ou oferecem maior poder de cura. Enquanto o clérigo padrão de D&D é mais combativo, *O Panteão* apresenta o samaritano, uma classe conjuradora divina que cura mais e bate menos.

• **Novidade.** Você pode, simplesmente, estar procurando algo novo. Lançar magias arcanas ou divinas é sempre eficaz e divertido — mas, quando *Tome of Magic* ou outro acessório oferece classes conjuradores totalmente novas, com novas possibilidades, isso pode ser suficiente para resultar em um personagem único, ou uma campanha exótica. As velhas classes básicas ainda funcionam, nada errado com elas, mas variar um pouco não faz mal.

Conclusão: as onze classes no *Livro do Jogador* são suficientes e eficientes. Existem boas razões para que sejam como são, você pode confiar nelas. Mas o jogo fica melhor com mais liberdade — e liberdade também inclui guerreiros lançando magias e magos com machados. A decisão é sua.

Marcelo Cassaro

As Classes Extras

Classes básicas oficiais que não aparecem no Livro do Jogador

Artífice: conjurador arcano especialista em fabricar e fortificar itens mágicos. Fonte: *Eberron.*

Beguiler (Enganador): combinação de mago e ladino, que usa magia arcana para reforçar sua furtividade. Fonte: *Player's Handbook II.*

Binder (Atador): mago que incorpora entidades chamadas "aspectos", recebendo poderes variados conforme o aspecto incorporado. Fonte: *Tome of Magic.*

Dragon Shaman (Xamã Dragão): lutador que admira e manifesta poderes dos dragões. Fonte: *Player's Handbook II.*

Duskblade (Lâmina Obscura): especialista nas técnicas élficas de combate e magia arcana agressiva. Fonte: *Player's Handbook II.*

Favored Soul (Alma Protegida): conjurador divino equivalente ao feiticeiro, capaz de lançar mais magias, mas com uma seleção mais restrita. Fontes: *Miniatures Handbook* e *Complete Divine.*

Healer (Curandeiro): conjurador divino, especialista em magias de cura. Fonte: *Miniatures Handbook.*

Hexblade: guerreiro sombrio com poderes arcanos, capaz de lançar maldições. Fonte: *Complete Warrior.*

Knight (Cavaleiro): guerreiro bravo e honrado, com seu próprio código de conduta. Fonte: *Player's Handbook II.*

Marshal (Marechal): guerreiro estrategista, mestre no comando de tropas. Fonte: *Miniatures Handbook.*

Samurai: cavaleiro baseado nos guerreiros do Japão feudal. Fontes: *Oriental Adventures* e *Complete Warrior.*

Scout (Batedor): rastreador selvagem que combina habilidades de ladrão e ranger. Fonte: *Complete Adventurer.*

Shadowcaster (Conjurador das Sombras): mago com poderes ligados ao Plano Elemental das Sombras. Fonte: *Tome of Magic.*

Swashbuckler (Duelista): espadachim ousado e fanfarrão, que combina graça e perícia em combate. Fonte: *Complete Warrior.*

Truenamer (Nome Verdadeiro): mago que domina criatuas e objetos através do conhecimento de seu nome verdadeiro. Fonte: *Tome of Magic.*

Warlock: conjurador arcano sinistro, maculado pelo mal. Fonte: *Complete Arcane.*

Warmage (Mago de Guerra): mago de combate, especialista em magias destrutivas. Fontes: *Miniatures Handbook* e *Complete Arcane.*

Shadowcaster

EM DEFESA DAS REGRAS

Vamos falar um pouco de uma das bases do RPG. Algo que afeta tanto a sua campanha caseira, quanto os maiores produtos do mercado.

Todos sabem, RPG é um jogo de interpretação. Você cria um personagem ou uma história, e interage com outros personagens, interpretados pelos seus amigos, desenvolvendo um grande épico (ou tragédia, ou comédia...). Existem incontáveis artigos sobre a importância da interpretação, sobre como a personalidade dos personagens e as reviravoltas da trama são o ponto central do jogo.

Mas muita gente esquece uma coisinha: RPG é um jogo de interpretação, e jogos precisam de regras.

Regras não são o Lado Negro

"Peraí, quer dizer que preciso ficar preso às regras, sem poder fazer o que quiser? Como fica a personalidade complexa que desenvolvi para meu anão guerreiro?"

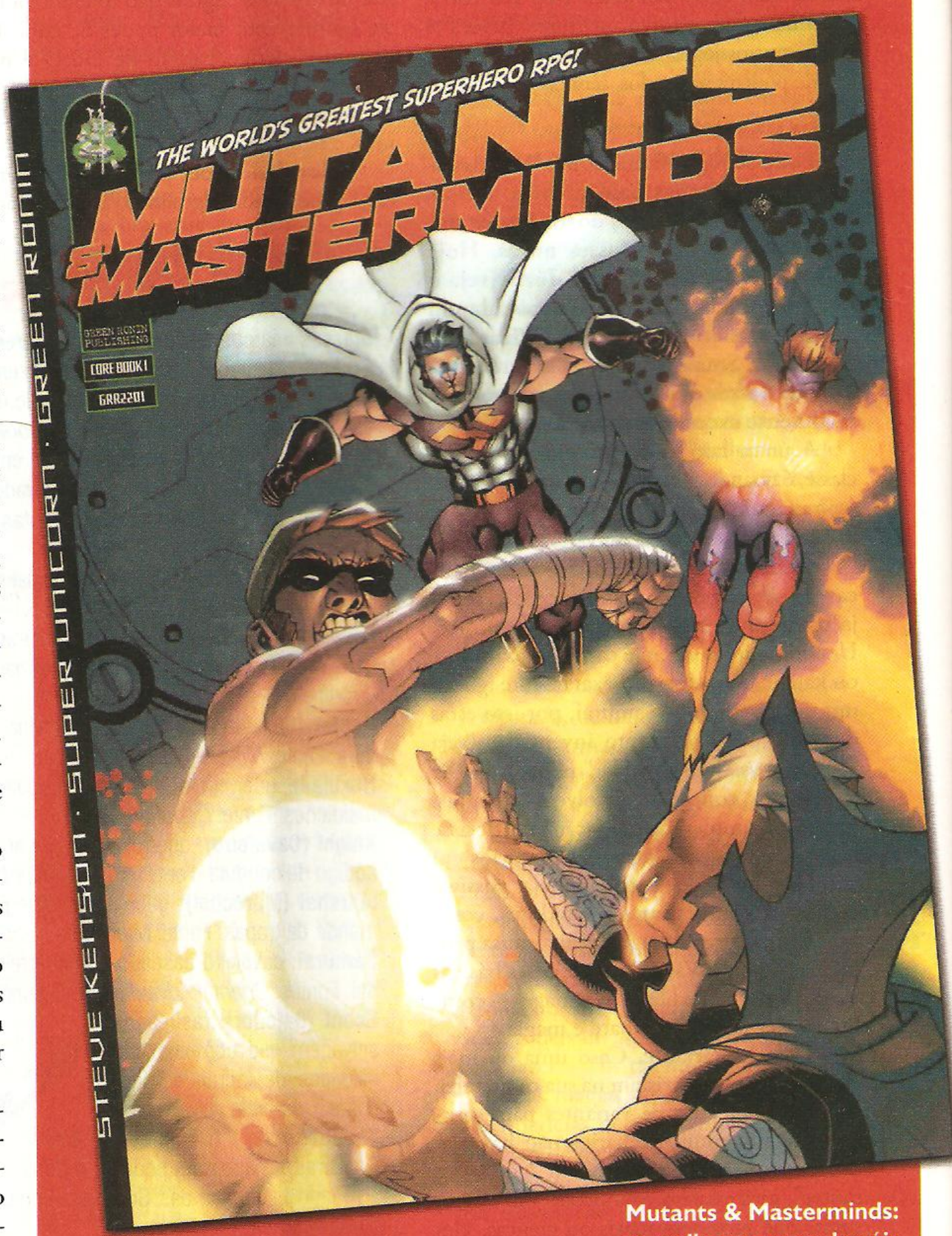
Calma lá. Um erro muito comum (tanto entre jogadores iniciantes quanto veteranos) é acreditar que regras e interpretação são coisas incompatíveis. Ou você tem um, ou tem outro. Nada poderia estar mais longe da verdade.

Um personagem deve ter motivações, história, personalidade e tudo o mais, de acordo com o que você quiser. E é verdade que um dos maiores prazeres do RPG (senão o maior) vem justamente do desenvolvimento dos personagens e da história — em suma, da interpretação. Mas um conjunto de regras bom e sólido só ajuda tudo isso. Seu anão guerreiro tem uma determinação inabalável, um forte caráter, mas é muito cabeça-dura; isso pode se refletir em um valor alto em Sabedoria, e baixo em Carisma. Ele é um bom estrategista? Alta Inteligência. Prefere ficar no mesmo lugar durante todo o combate, confiando que sua armadura de placas lhe proteja, sem saracotear por aí? Baixa Destreza.

Da mesma forma, cada aspecto da construção do personagem em regras pode refletir sua personalidade, e vice-versa. Se você concentrou seus primeiros talentos em Ataque Poderoso e Trespassar, o que isso diz sobre sua criação? Nosso anão guerreiro é um tipo agressivo, que pensa menos em sutilezas e mais em derrubar oponentes? Ou ele só quer ser deixado em paz, e tenta terminar um combate o mais rápido possível?

Mesmo que você pense na parte de regras como algo separado da interpretação, isso não significa que uma precise anular a outra. Nada impede que um anão guerreiro com Ataque Poderoso e Trespassar goste de gatos, ou cante velhas melodias anãs quando estiver bêbado, ou prefira se vestir na cor azul. Por mais detalhadas as regras no seu jogo, elas acrescentam algo, não substituem.

Outro erro comum, é acreditar que "regras são apenas para apelar, para fazer combos", enquanto que "apenas interpretar" é o ápice da pureza, da arte. Um jogador que recorre a regras é rotulado como apelão, enquanto aquele mais teatral só recebe elogios. Mas um jogador puramente



Mutants & Masterminds: os melhores super-heróis do Sistema D20

BACKGROUND E ROLEPLAY É TUDO DE BOM. REGRA É TUDO DE RUIM. SERÁ MESMO VERDADE?

"interpretativo" também pode ser apelão, a seu próprio modo.

É comum, em grupos que desprezam as regras, ver jogadores que dominam o jogo apenas porque são mais carismáticos, ou sabem falar melhor. O jogador descreve em detalhes para o Mestre o golpe que desfere, derrubando um oponente e em seguida já atacando outro. O Mestre, deslumbrado com tal capacidade de oratória, deixa que realize a manobra. Enquanto isso, o coitado ao lado — que não sabe falar tão bem — teve que comprar o talento Trespassar para conseguir o mesmo efeito. Um jogador que sabe desenhar ganha um bônus em Carisma, só porque desenhou seu personagem bonitão, enquanto os demais ficam sem bônus nenhum. E assim por diante...

Regras evitam isso. São o grande "nivelador" do RPG, aquilo que iguala os personagens. Dois personagens de níveis semelhantes devem ter capacidades também semelhantes. Não existe nenhuma razão pela qual, alguém que possui uma habilidade na vida real, deva ter vantagens dentro do jogo. Seguindo-se as regras, elimina-se o problema. Todos são iguais.

As Leis do Universo

Há ainda outro lado no RPG, um lado muitas vezes esquecido por jogadores e autores: as regras oferecem muito da consistência e verossimilhança a uma campanha, cenário ou personagem.

Digamos, que você inventa para sua campanha um reino cujos nativos são astutos e ardilosos (como Ahlen, um reino no cenário de Tormenta). Você pode apenas dizer aos jogadores que eles são ardilosos — mas eles nunca vão "sentir" isso de verdade, se não houver um reflexo concreto dessa característica. Um reflexo em regras.

Um elemento de história ou interpretação não apoiado em regras fica apenas no território do "faz-de-conta": os jogadores fingem que o tal reino é perigoso para os incautos, mas no fundo sabem que isso não é verdade.

Isso é resolvido com um talento regional para esse povo, que conceda um bônus em testes de Blefar, ou algum outro benefício parecido. Assim, quando os jogadores estiverem lidando com nativos do tal reino ardiloso, vão notar que é realmente mais fácil ser enganado por eles.

O conselho vale também para futuros escritores, de RPG ou literatura em geral. Não deixe seus personagens, lugares e tudo o mais, na terra do faz-de-conta. Um personagem muito inteligente, deve dizer e fazer coisas inteligentes. Sir Fulano é o maior guerreiro do cenário de campanha, então sua ficha de personagem deve refletir essa habilidade toda. Se o reino de Bordor é um lugar terrível e perigoso, faça com que coisas ruins aconteçam lá. Faça seu leitor/jogador/Mestre sentir a realidade que você está descrevendo. As regras servem para isso.

Da mesma forma, o bom uso das regras deixa um jogo ou produto mais emocionante. Muitos RPGistas (especialmente após descobrir os prazeres da interpretação) preferem deixar que o "curso natural da história", a vontade do Mestre ou outros fatores subjetivos, decidam momentos importantes de uma aventura. Então, um herói nunca vai morrer antes de poder derrotar o grande vilão, porque isso seria um anticlímax. Com isso os jogadores sentem-se protegidos — protegidos demais.

Seguindo as regras, os jogadores sabem que dependem de sua própria inteligência, estratégias e sorte para ter sucesso. Sentem-se mais apegados a seus personagens, pois passam por perigos reais com eles. Um herói pode, sim, morrer enfrentando um goblin comum — e é esse risco que torna a vitória sobre o super-arquimago-lich-do-mal muito mais saborosa.

Posso citar um exemplo que eu mesmo vivi. Em determinada campanha, eu jogava com um guerreiro "estilo viking", um personagem que adorava. Em certo momento, foi revelado que um lorde guerreiro do reino vizinho havia cometido um ato de traição. Segundo os costumes da região, decidi acusar o tal lorde traiçoeiro e enfrentá-lo em combate pessoal.

Como jogador, eu sabia que o meu oponente era muito, muito mais poderoso que meu personagem. E sabia que não havia chance de ressurreição caso eu morresse — meu personagem preferido iria pro beleléu!

Foi travado o combate, sem piedade por parte do Mestre, seguindo-se as regras. Surpresa: com uma boa estratégia e bastante sorte, venci! Houve risco real, foi uma sessão muito divertida, e eu senti que tinha realmente triunfado sobre um adversário mais poderoso. Se o Mestre tivesse decidido a batalha com "licenças poéticas", ou torcido as regras e protegido meu personagem, esse momento não teria sido tão memorável.

Rule the World

Entrando no terreno das publicações, é fácil perceber como a falta de um sistema de regras sólido pode prejudicar um produto, ou como boas regras podem beneficiá-lo.

Houve uma época em que a "moda" eram livros com poucas regras. Sim, isso pode ser muito bom: boas regras não significam muitas regras, muitos jogos excelentes reservam poucas páginas para regras. Mas, por considerá-las pouco importantes, seus autores acabaram gerando regras falhas, toscas, sem consistência. Negligenciaram esse importante aspecto do RPG, confiaram que a interpretação resolve tudo. Mas o resultado era oposto: regras tão fracas que acabavam se tornando o centro do jogo. Mestre preocupados em cobrir falhas, tapar "buracos", inventar regras novas para situações que as regras existentes não cobriam. Jogadores encontravam falhas que ofereciam poderes inimagináveis, o jogo virava uma corrida armamentista. Então, os autores lançavam novos livros com mais regras, para tentar consertar o estrago já feito.

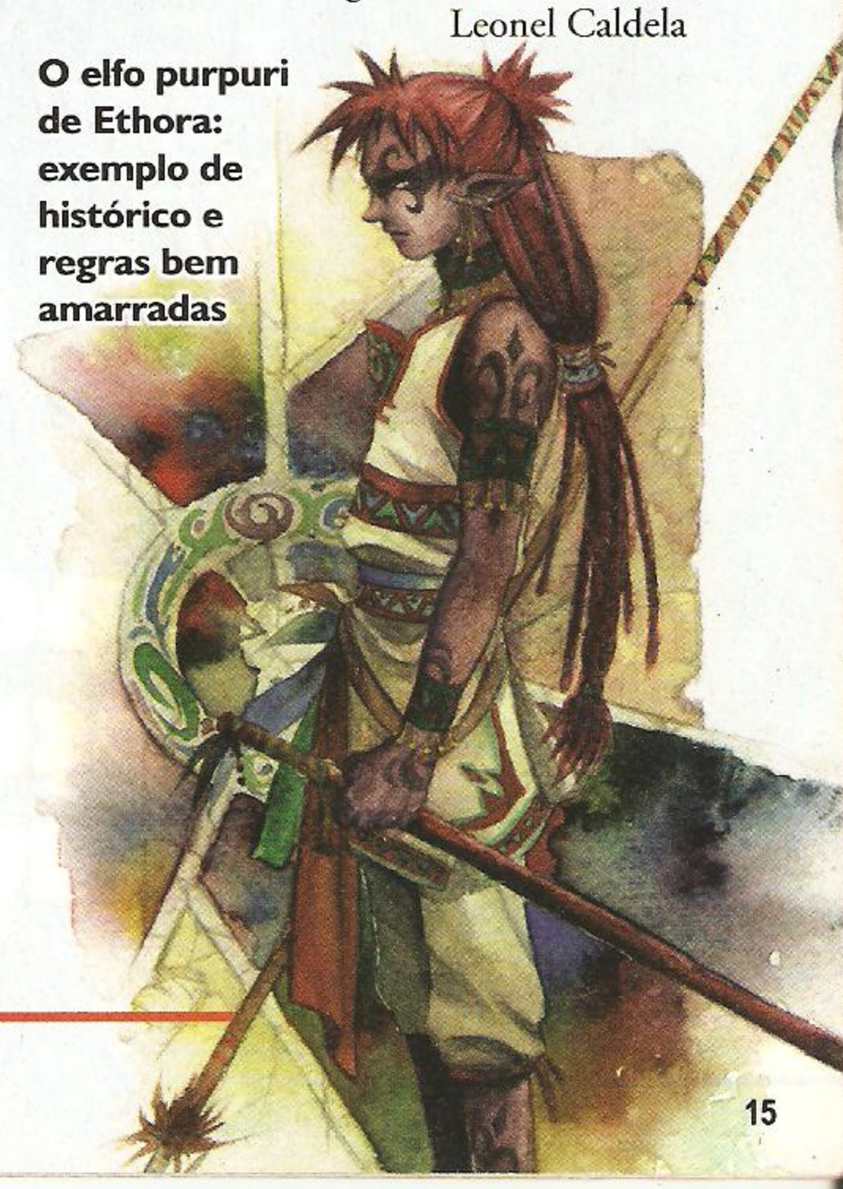
Eu mesmo passei por essa situação. Quis mestrar uma campanha de super-heróis, comecei usando um sistema ultra-simples, para não gastar muito tempo com regras. Ledo engano: o sistema era tão falho, que passamos metade do tempo discutindo e reformulando regras. A solução foi mudar para o ótimo Mutants & Masterminds, um livro com muito mais regras. No entanto, por serem boas regras, eu agora podia me concentrar mais na história e na interpretação.

Hoje em dia, felizmente existe uma valorização saudável das regras (embora alguns possam achá-la excessiva). Podemos ver claramente como boas regras dão o "clima" desejado, incentivam a interpretação. Um ótimo exemplo é o recente Manual 4D&T. Qualquer fã de animes vê que suas regras lá simulam a atmosfera dos desenhos japoneses, com talentos, raças e outros elementos perfeitamente reconhecíveis para os otakus. É o casamento das regras com a interpretação.

Vale deixar aqui então a defesa do sistema, da parte jogo do RPG. Sempre valorizando a história, mas lembrando do que dizia a introdução do antigo Advanced Dungeons & Dragons: "RPG é um jogo de interpretação..."

"...mas existem regras."

Leonel Caldela



O elfo purpuri de Ethora: exemplo de histórico e regras bem amarradas

BLEACH
Por Cristiano "Leishmaniose" DeLira,
Maury "Shi Dark" Abreu & Paladino
"As pessoas podem ter esperanças, porque a morte é algo que não se pode ver."

Kurosaki Ichigo. Um adolescente desordeiro e brigão. Capaz de ver fantasmas.

Um dia, uma pessoa em trajes estranhos surge em seu quarto. Ela é Rukia Rukishi, um espírito Shinigami — espécie de Deus da Morte. Rukia se surpreende com o fato de que Ichigo consegue vê-la, mas a conversa entre ambos é interrompida pela aparição de um hollow, um espírito maligno.

Durante o confronto que se segue, Rukia é muita ferida. Ela decide transferir metade de seus poderes para Ichigo, tentando melhorar suas chances em combate. Mas algo errado acontece: o jovem acaba absorvendo TODO o seu poder, tornando-se capaz de derrotar a criatura hollow com facilidade.

Rukia teoriza que, a força incomum do espírito de Ichigo causou a arborção total de seus poderes. Ela então "veste" uma casca humana — um gigai, tipo de corpo físico artificial — e passa a estudar com Ichigo na mesma classe, fingindo ser uma aluna de intercâmbio. Assim, até que Rukia recupere seus poderes, Ichigo assume seu trabalho como Shinigami, combatendo os hollow e guiando almas perdidas para o além-túmulo.

Um dos maiores sucessos atualmente no Japão, Bleach ("brancura" em inglês) existe na forma de um mangá, do autor Tite Kubo, publicado semanalmente na revista Shonen Jump, somando até agora mais de 240 capítulos; e também uma série animada dirigida por Noriyuki Abe, com (até agora) 98 episódios. Ambos são ainda inéditos no Brasil, mas já contam com um grande fã-clube no meio otaku.

Envolvendo espíritos e poderes sobrenaturais, Bleach tem muitos elementos em comum com a maioria dos jogos de RPG. Você vai encontrar, a seguir, uma nova classe básica baseada nas habilidades dos Deuses da Morte. Os Shinigami podem ser usados em campanhas modernas ou medievais, em vários jogos que usam o Sistema D20.

Shinigami: Deus da Morte

"Tememos por aquilo que não podemos ver. Não podemos ver, por isso respeitamos. Então, uma espada vai descer sobre nós".

Quando uma pessoa morre, sua alma é designada à Sociedade Espiritual (o Paraíso) ou Inferno, conforme suas ações em vida. Mas os espíritos desencarnados geralmente não conseguem alcançar esses lugares sozinhos. Eles precisam que alguém os conduza. Esse papel pertence aos Shinigami, os Deuses da Morte.

Shinigami são espíritos selecionados e treinados na Seireitei, a base dos esquadrões conhecidos como Gotei 13. Shinigamis são reconhecidos por vestir o *shihakusho* (kimono preto) e portar a espada espiritual *zanpakutou*. A eles são designadas missões variadas, como proteger a Sociedade Espiritual, manter em equilíbrio o número de almas entre os dois mundos (Espiritual e Físico), e caçar os terríveis *hollows*.

Quando ocorre a morte, uma corrente de prata — a Corrente do Destino, responsável pela ligação entre corpo e alma — é quebrada, e pende solta em seu peito. Nesse estágio, um fantasma é considerado um espírito *plus*, ainda inteiro. Conforma o tempo passa, caso o espírito não seja encaminhado para o além, essa corrente diminui de tamanho até sumir. Quando isso acontece, o espírito é transformado em um *hollow* ("vazio"), um monstro maligno, que se alimenta da energia espiritual de vivos e mortos.

A transformação em *hollow* é mais acelerada para *plus* que tenham sido maus durante a vida, não tenham recebido os devidos ritos funerários, ou ainda tenham algum forte apego material (como um lugar ou pessoa).

Um dos papéis mais importante de um Shinigami é caçar e purificar os *hollow*. Eles fazem isso cortando sua máscara com a *zanpakutou*: isso devolve a criatura ao estado plus, e nesse momento ela pode ser enviada à Sociedade Espiritual ou Inferno.

Aventuras: Shinigami têm um forte código de disciplina, não sendo motivados pela aventura em si. Quando ocorre, provavelmente estão envolvidos em alguma missão designada quando foram enviados ao plano físico. Alguns atuam como guardiões em perímetros como cidades ou regiões, protegendo o lugar contra *hollow* e encaminhando espíritos *plus* para seu destino.

Por sua natureza espiritual, um Shinigami não pode ser visto por pessoas mundanas. Apenas aqueles com elevada percepção conseguem sentir sua presença, e menos pessoas ainda podem vê-los ou interagir com eles.

Quando um Shinigami precisa interagir com o mundo material, ele o faz através de um *gigai* — um invólucro artificial, que funciona como um "corpo físico temporário". Uma vez resolvidos seus assuntos, antes de abandonar seu *gigai*, um Shinigami tem o dever de limpar a memória de todos que o conheceram.

Características: a cultura e métodos dos Shinigami lembram bastante os antigos samurais. Eles treinam com disciplina, seguem códigos de honra. Após um período de treino rigoroso na academia, eles aprendem a conjurar a espada espiritual *zanpakutou*. Embora tenha a aparência de uma katana comum, essa arma tem poderes especiais — como ser capaz de ferir seres materiais ou imateriais, e também enviar espíritos a seu destino designado apenas com um toque do cabo. A *zanpakutou* estará ligada ao espírito de seu portador; quanto maior essa ligação, maiores os poderes da arma.

Shinigami são treinados no *zanjutsu* (técnica de luta com a *zanpakutou*), *hakuda* (técnica de combate corporal), *houhou* (combate com os pés) e *kidou* (artes demoníacas, o uso de magias). Graças a essa variedade de poderes, a classe Shinigami é bastante versátil.

Tendência: a disciplina exigida para ser um Shinigami normalmente atrair pessoas Leais, mas personagens de qualquer tendência podem pertencer a esta classe.

Religião: Shinigami recebem missões e cumprem ordens do Grande Rei da Sociedade Espiritual, embora ninguém na Sociedade Espiritual tenha contato com essa

entidade. Não é permitido a um Shinigami venerar outra divindade.

História: a Sociedade Espiritual é governada pela Central 46, que recebe ordens do Rei Espiritual. Essa Central, composta por seis juízes e 40 sábios, é responsável pelos sistemas jurídico, administrativo e legislativo da Sociedade Espiritual. Sob seu comando estão o *Kidoushuu* (Corporação de Artes Demoníacas), o *Onmitsu Kidou* (Unidades Móveis Secretas) e o *Gotei 13* (os Esquadrões Shinigamis).

O Gotei 13 tem exatamente 13 esquadrões, cada um com algumas funções específicas — sendo que cabe ao Primeiro Esquadrão designar atividades para os demais esquadrões. Cada esquadrão é formado por 200 shinigamis sob a liderança de um *taicho* (capitão de 18º a 20º nível) e um *fukutaicho* (vice-capitão ou tenente de 15º a 18º nível).

Novos recrutas são treinados na Academia Shinigami, fundada há 2000 anos por Yamamoto-Genryuusai, o primeiro capitão. Com a constante destruição de soldados em combates contra *hollow*, a Academia tem o importante papel de trazer ao mundo Shinigami recém-formados (de 1º nível).

Raças: em condições normais, Shinigami são fantasmas, espíritos *plus*. Eles pertencem à raça youkai (explicada no *Manual 4D&T* e também na revista DSLAYER 5) e possuem os talentos Incorpóreo e Invisível. Eles podem ver e ouvir tudo que acontece no plano material, mas não podem ser vistos, ouvidos ou percebidos pela maioria das pessoas vivas.

Pessoas ainda vivas também podem pertencer a esta classe, adquirindo poderes Shinigami em condições especiais (como ocorreu com o próprio Ichigo). Estes casos são, claro, excepcionais.

Com autorização do Mestre, um Shinigami pode pertencer a uma raça não-humana, recebendo traços raciais normalmente. Traços raciais não são modificados quando um Shinigami está usando um corpo *gigai* (exceto modificações de tamanho).

Outras Classes: Shinigami geralmente atuam sozinhos, ou participam de missões ao lado de membros do *Onmitsu Kidou* e *Kidoushuu*. No plano físico, se a necessidade exigir, eles podem atuar com pessoas vivas, mas devem apagar sua memória quando a missão acabar (mas pessoas de grande poder espiritual conseguem reter parte dessas memórias). Shinigami costumam ser neutros em relação a outras classes, mantendo boas relações com clérigos e paladinos que aceitam a morte como algo natural.

Informações de Jogo

Habilidades: Sabedoria é a mais importante habilidade, pois influencia suas habilidades espirituais com a *zanpakutou* e com o *kidou*. Força, Destreza e Constituição são sempre úteis para lutadores. Carisma e Inteligência ficam em último lugar, sendo importantes apenas para fins mais específicos.

Tendência: qualquer uma.

Dado de Vida: d10.

Perícias de Classe

As perícias de classe de um Shinigami (e a habilidade-chave de cada perícia) são: Acrobacia (Des), Arte da Fuga (Des), Concentração (Cons), Conhecimento (arcano) (Int), Conhecimento (religião) (Int), Conhecimento (ocultismo) (Int), Cura (Sab), Diplomacia (Car), Disfarces (Car), Equilíbrio (Des), Esconder-se (Des), Furtividade (Des), Intimidar (Car), Natação (For), Observar (Sab), Obter Informações (Car), Ofícios (Int), Ouvir (Sab), Procurar (Sab), Profissão (Sab), Saltar (For), Sentir Motivação (Sab).

Pontos de Perícia no 1º nível: (4 + modificador de Inteligência) x4.

Pontos de Perícia a cada nível subseqüente: 4 + modificador de Inteligência.

Características da Classe

Usar Armas e Armaduras: Shinigami sabem usar todas as armas simples. Eles não sabem usar nenhuma armadura ou escudo — a maior parte de suas habilidades de

Shinigami

Nível	Bônus Base de Ataque	Resistências Fort	Ref	Vont	Especial	Magias
1	+0	+0	+0	+2	Ser Espiritual, Zanpakutou	Conjurador 1º
2	+1	+0	+0	+3	—	—
3	+2	+1	+1	+3	Deslocamento Especial	Conjurador 2º
4	+3	+1	+1	+4	Shikai +1	—
5	+3	+1	+1	+4	—	Conjurador 3º
6	+4	+2	+2	+5	Iniciativa Acelerada +2	—
7	+5	+2	+2	+5	—	Conjurador 4º
8	+6/+1	+2	+2	+6	Shikai +2	—
9	+6/+1	+3	+3	+6	—	Conjurador 5º
10	+7/+2	+3	+3	+7	Deslocamento Especial	—
11	+8/+3	+3	+3	+7	—	Conjurador 6º
12	+9/+4	+4	+4	+8	Shikai +3, Iniciativa Acelerada +4	—
13	+9/+4	+4	+4	+8	—	Conjurador 7º
14	+10/+5	+4	+4	+9	—	—
15	+11/+6/+1	+4	+4	+9	—	Conjurador 8º
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Shikai +4	—
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10	Deslocamento Especial	Conjurador 9º
18	+13/+8/+3	+5	+5	+11	Iniciativa Acelerada +6	—
19	+14/+9/+4	+5	+5	+11	—	Conjurador 10º
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Shikai +5, Bankai	—

classe requer liberdade de movimentos.

Todo shinigami recebe Usar Arma Exótica como talento bônus, aplicado à sua própria *zanpakutou* (veja adiante).

Ser Espiritual (Sob): no 1º nível, um Shinigami recebe Incorpóreo e Invisível, ou Xamã, à escolha do jogador, como talentos bônus. Esta escolha dirá se o personagem é um espírito *plus* (Incorpóreo e Invisível), treinado e formado na Academia Shinigami; ou uma pessoa viva (Xamã) que recebeu esses poderes em condições incomuns. Veja o quadro para a descrição destes talentos.

Zanpakutou: literalmente "cortadora de almas", esta é a arma pessoal dos Shinigami. Normalmente é uma espada, mas sua forma varia conforme a natureza e comportamento do personagem (em termos de jogo, a arma é escolhida pelo jogador). A arma tem inteligência e personalidade próprias, e apenas a gradual harmonia com seu portador despertar seus poderes totais.

Em sua forma inicial (conhecida como *asauchi*), a *zanpakutou* arma tem a aparência de uma katana, ou uma espada semelhante (como uma wakizashi ou ninja-to), sem mudanças em termos de jogo. Seu tamanho depende da força do portador, mas nunca excedem o tamanho de uma katana normal.

Não importando sua forma, a *zanpakutou* é considerada uma arma exótica de tamanho Médio, dano 1d10, decisivo 19-20 x2, peso 3kg e tipo cortante. É uma arma mágica inteligente (Int 3d6, Sab 2d6+6, Car 2d6+6). Tem tendência igual a seu Shinigami designado, e o objetivo de destruir os *hollow* e manter o equilíbrio do universo (embora algumas possam ter outros objetivos). Uma *zanpakutou* não fala, mas pode às vezes transmitir pensamentos e sensações telepáticas.

Caso o usuário de uma *zanpakutou* fique inconsciente, ela voltará à sua forma de katana.

Magias: todo Shinigami é treinado na arte do *kidou* para usar habilidades mágicas. Eles conjuram magias arcanas da mesma forma que um feiticeiro (ou Conjurador), mas usando Sabedoria como habilidade-chave.

Comparado a um conjurador clássico, o número de magias do Shinigami é reduzido. Seu número de magias por dia e magias conhecidas é equivalente a um feiticeiro (ou Conjurador) de nível igual à metade de seu nível nesta classe, arredondado para cima. Assim, um Shinigami de 9º nível conhece e lança magias por dia como um conjurador de 5º nível. No entanto, o nível de conjurador efetivo ainda é igual a seu nível nesta classe (uma *Bola-de-Fogo* lançada por um Shinigami de 9º nível causa 9d6 pontos de dano).

Suas magias conhecidas são selecionadas na lista de magias arcanas de mago e feiticeiro.

Bônus na CA (Sob): além de seu modificador de Destreza, um Shinigami também soma seu modificador de Sabedoria à sua Classe de Armadura. Esse bônus é negado quando usa armaduras ou escudos de qualquer tipo.

Deslocamento Acelerado (Ext): a técnica do *shunpoo*, do estilo *houhou*, permite atingir grande velocidade. O Shinigami recebe, em seu deslocamento, um bônus igual a seu nível nesta classe (um Shinigami de 8º nível desloca-se +8m por rodada). Um Shinigami usando armadura ou escudo não recebe este bônus.

Deslocamento Especial (Ext): o estilo *houhou* oferece ainda outras formas de locomoção. O Shinigami pode, no 3º nível, escolher uma entre as seguintes formas de deslocamento:

Direção Zen: com um teste bem-sucedido de Sabedoria (CD 10), o Shinigami sabe em que direção deve seguir para alcançar um local conhecido. Ele também se torna imune à

Novos Talentos

Os seguintes talentos já aparecem no *Manual 4D&T* e na revista DragonSlayer 5. Eles são reapresentados aqui com pequenas alterações para *Bleach*.

Incorpóreo

Benefício: você existe apenas como uma forma espectral, semi-transparente. Pode atravessar livremente portas e paredes, exceto aquelas feitas de magia. Você não pode interagir fisicamente com objetos ou criaturas (por exemplo, levantar um objeto ou golpear uma pessoa), exceto quando estas também são incorpóreas.

Você não pode ser ferido por dano de contusão, corte, perfuração ou energia, e também não pode causar dano desse tipo. Você ainda pode causar (e sofrer) dano normal por magias. Criaturas incorpóreas não podem usar armaduras.

Especial: personagens com o talento Incorpóreo ou Xamã podem interagir normalmente com seres incorpóreos.

Especial: Shinigami não-vivos recebem Incorpóreo como um talento bônus no 1º nível.

Invisível

Pré-Requisitos: Incorpóreo.

Benefício: você está constantemente sob efeito da magia *Invisibilidade*, com a diferença de que este efeito nunca termina. Você também não pode falar ou produzir qualquer som, exceto através de magia. Devido a esse fato, você é automaticamente bem-sucedido em testes de Furtividade contra seres corpóreos.

Especial: personagens com o talento Incorpóreo ou Xamã podem ver normalmente com seres incorpóreos.

Especial: Shinigami não-vivos recebem Incorpóreo como um talento bônus no 1º nível.

Normal: personagens com o talento Incorpóreo são translúcidos, mas não invisíveis.

Xamã

Benefício: você pode interagir normalmente com seres que tenham o talento Incorpóreo, podendo atacá-los (e ser atacado) como se tivesse esse talento. Você também pode ver e ouvir espíritos que tenham o talento Invisível (mas não pode ver criaturas que sejam invisíveis por quaisquer outras razões).

Normal: personagens sem este talento com Sabedoria 16 ou mais requerem testes de Vontade (CD 15) para interagir fisicamente com seres Incorpóreos, e para ver ou ouvir seres Invisíveis. Personagens com Sabedoria 15 ou menos não têm direito a estes testes.

magia *Labirinto* e efeitos similares.

Escalar: o Shinigami pode caminhar normalmente em superfícies inclinadas, paredes ou tetos, sem precisar fazer testes de Escalar, com seu deslocamento normal.

Passos Leves: o Shinigami consegue caminhar sobre água, lama, neve, areia, gelo e outras superfícies líquidas ou lisas, sem afundar ou escorregar, com seu deslocamento normal. Ele também pode percorrer superfícies muitos lisas, incluindo uma *Área Escorregadia*, sem risco de cair.

Queda Lenta: o Shinigami em queda livre adquire resistência a quedas, igual a seu nível nesta classe (ou seja, um Shinigami de 6º nível ignora os primeiros 6 pontos de dano causados por uma queda). Ao contrário da habilidade de monge, não é necessária a presença de apoios próximos.

Rastro Invisível: o Shinigami não deixa pegadas, odor, traços, vestígios ou rastros de sua passagem.

Saltar: o Shinigami recebe um bônus de +10 em testes de Saltar.

No 10º nível, o Shinigami pode escolher uma segunda forma de deslocamento especial, e ainda uma terceira no 17º nível. Esta habilidade não funciona enquanto o Shinigami usa armadura ou escudo.

Shikai (Sob): atingindo o 4º nível, é revelado ao Shinigami o verdadeiro nome de sua arma mágica *zanpakutou*. Ele pode, com uma ação de movimento, invocar seu nome e despertar os poderes da espada. A arma recebe um bônus de +1 no 4º nível, e +1 a cada quatro níveis subseqüentes (+2 no 8º nível, +3 no 12º nível, +4 no 16º nível, +5 no 20º nível).

Estes poderes podem, à escolha do jogador, se manifestar na forma de habilidades especiais de armas mágicas (por exemplo, um Shinigami de 12º nível pode manifestar uma *zanpakutou +3*, ou uma *zanpakutou +2 flamejante*, ou ainda uma *zanpakutou da velocidade*). Veja, adiante, mais detalhes sobre a *zanpakutou*.

A manifestação dura até o final de uma batalha ou cena. O Shinigami pode invocar o *shikai* um número de vezes por dia igual a seu modificador de Sabedoria (mínimo 1).

Iniciativa Acelerada (Ext): no 6º nível, novamente graças ao estilo do estilo *houhou*, o Shinigami recebe um bônus de +2 em testes de Iniciativa. Este bônus aumenta para +4 no 12º nível, e +6 no 18º nível.

Limite de Poder: capitães e sub-capitães Shinigamis têm seu poder reduzido no mundo material. Seu poder é lacrado através de um selo, uma rosa acima do peito. Somente com autorização da Sociedade Espiritual pode-se quebrar o selo, e apenas em situações extremas. No mundo dos vivos, o nível efetivo de qualquer Shinigami acima de 12º nível é reduzido para 12º nível.

Bankai: o poder máximo da *zanpakutou* é atingido no 20º nível. Além de tornar-se uma arma +5 (conforme a habilidade *shikai*), a arma também pode manifestar um poder especial, entre os seguintes:

- Lançar uma magia arcana ou divina de 8º nível ou menos, com Nível de Conjurador 20.
- Invocar um bônus adicional de +8 em testes de ataque e dano.
- Invocar uma aura de proteção que oferece CA +8.
- A espada transforma-se em uma criatura com ND 8 (ou, em 4D&T, um Monstro de Estimação com 10 Dados de Vida). Caso a criatura seja destruída, reverte à forma *asauchi* e as habilidades *shikai* e *bankai* não podem ser novamente invocadas antes de 24 horas.

Invocar o *bankai* requer uma ação de rodada completa. A manifestação dura até o final de uma batalha ou cena. O Shinigami pode invocar o *bankai* um número de vezes por dia igual a seu modificador de Sabedoria (mínimo 1).

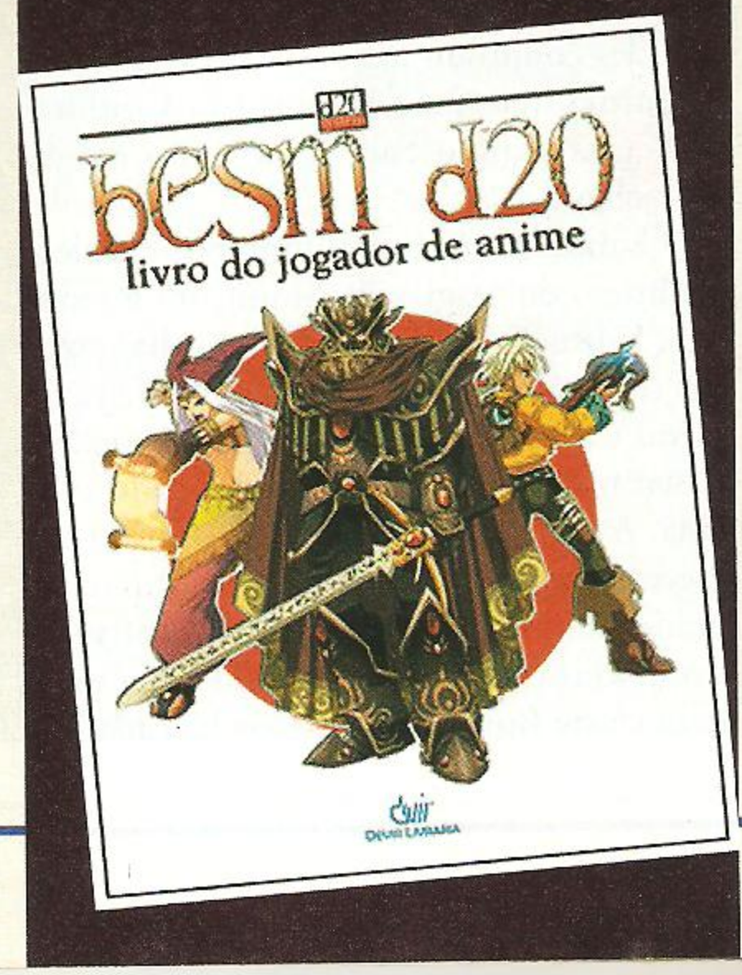
Shinigami em Besm d20

No jogo *Big Eyes Small Mouth D20*, a classe Shinigami sofre as seguintes modificações:

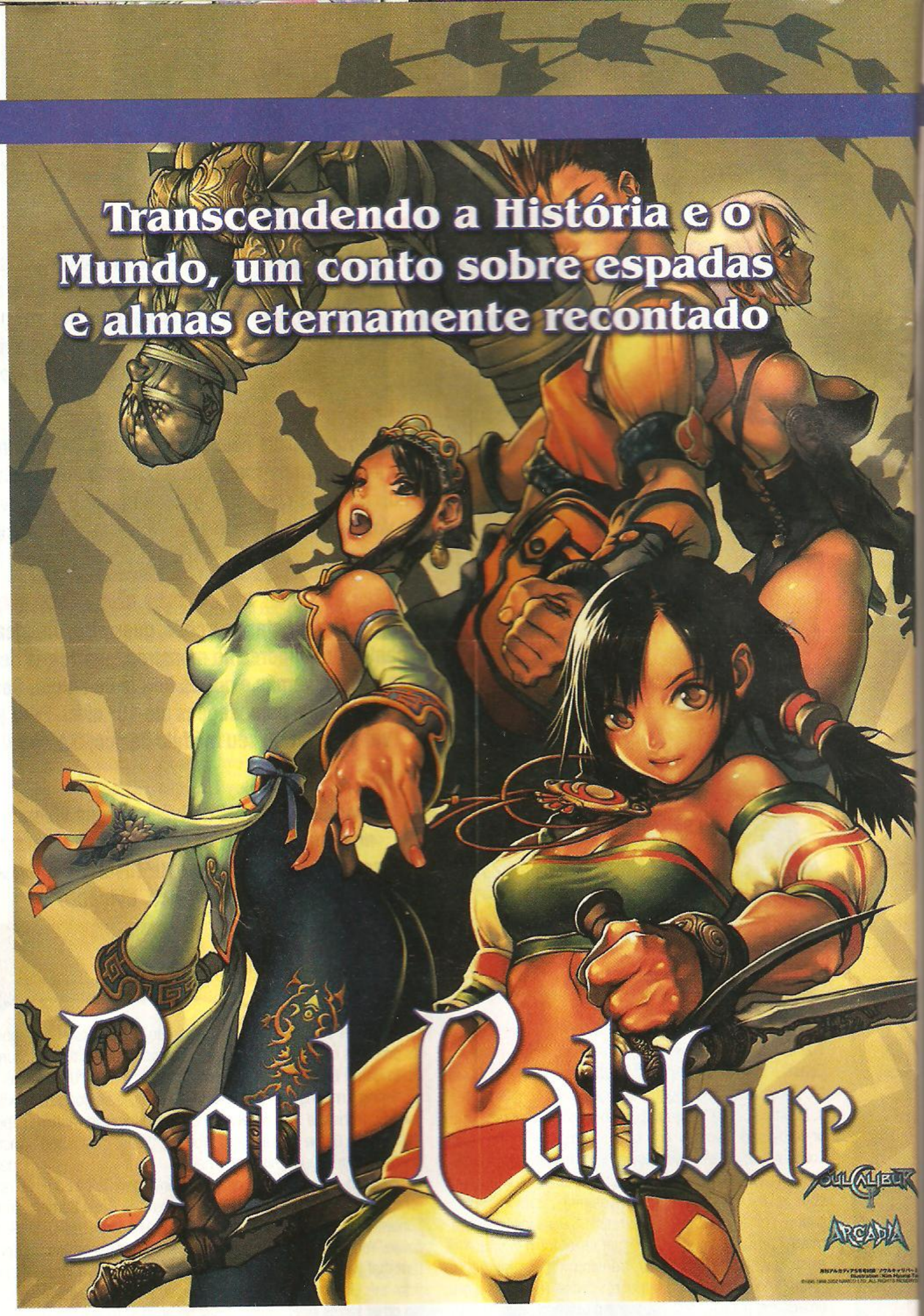
Perícias de Classe: Concentração (Cons); Conhecimento: Arcano (Int); Conhecimento: Ocultismo (Int); Diplomacia (Car); Disfarces (Car); Equilíbrio (Dest); Esconder-se (Dest/Sab); Intimidar (Car); Investigar (Int); Medicina (Sab); Observar (Sab); Obter Informação (Car); Ofícios (Int); Ouvir (Sab); Pesquisar (Int); Procurar (Int); Rastrear (Int/Sab); Saltar (For); Sentir Motivação (Sab); Usar Poder: Kidou (Sab); Ataque Corpo a Corpo; Defesa Corpo a Corpo; Ataque Especial a Distância; Defesa à Distância.

Defeitos: Dominado, Restrição, Redução.

Habilidades de Classe: *1º nível* – Equipamento Pessoal (Zanpakutou) +1, Magia +1; *2º nível* – Equipamento Pessoal (Zanpakutou) +1, Velocidade +1; *3º nível* – Deslocamento Especial +1; *4º nível* – Talento Analisar Oponente; *5º nível* – Item de Poder +1 (Zanpakutou – Shikai); *6º nível* – Velocidade +1; *7º nível* – Saltar +1, Talento Atacar Saltando; *8º nível* – Talento Lutar às Cegas; *9º nível* – Sentidos Aguçados +1; *10º nível* – Magia +1; *11º nível* – Item de Poder +1; *12º nível* – Deslocamento Especial +1, Percepção Aguçada +1; *13º nível* – Velocidade +1; *14º nível* – Saltar +1, Bênção Divina +1; *15º nível* – Magia +1; *16º nível* – Sentidos Aguçados +1; *17º nível* – Item de Poder +1 (Bankai); *18º nível* – Saltar +1; *19º nível* – Bloquear Sentidos +1; *20º nível* – Aura de Comando +1.



Transcendendo a História e o Mundo, um conto sobre espadas e almas eternamente recontado



Soul Edge. Uma espada forjada na aurora do tempo, empunhada durante muitos massacres. Após matar incontáveis vítimas em guerras sangrentas, criou sua alma própria, a partir das almas ceifadas por sua lâmina. E assumiu um nome: Inferno.

Dominando a vontade de seus portadores, tornando-os simples marionetes, Soul Edge trilhou um caminho sangrento, crescendo em poder, matando cada vez mais. Um dia, empunhada por um antigo rei de vontade poderosa, a espada foi domada, novamente relegada ao papel de simples instrumento.

Mas o mal da lâmina não podia ser refreado. Ela seduziu o filho do rei, corrompendo o jovem príncipe, que acabou morto pelo próprio pai.

Soul Edge precisava ser destruída! O rei ordenou: que uma nova espada mágica fosse forjada, uma espada sagrada capaz de destruir o artefato do mal. Assim foi criada a Soul Calibur.

O resto da história, ninguém sabe. Mas durante os séculos seguintes, as espadas gêmeas ressurgiram nas mãos de novos portadores.

Uma espada que mata e destrói pelo poder. Uma espada cujo destino é destruir para salvar.

Embora seja seu título mais conhecido, ***Soul Calibur*** na verdade é o segundo game de luta da linha ***Soul*** ("alma"), produzida pela companhia japonesa Namco. A série teve início nos arcades, em 1995, e mais tarde foi transportada para consoles domésticos como o Dreamcast e Playstation. É formada pelos games ***Soul Edge*** (ou ***Soul Blade*** no Ocidente), ***Soul Calibur***, ***Soul Calibur II*** e ***Soul Calibur III***.

Os games contam a história de vários lutadores marciais envolvidos, por motivos pessoais diversos, na busca pelas duas espadas místicas mais poderosas do mundo: a profana Soul Edge e sua adversária sagrada Soul Calibur.

Em termos de jogo, ambas são artefatos maiores inteligentes. Apesar de serem diametralmente opostas, as duas Espadas Soul têm várias características em comum:

• **Artefatos Maiores:** as Espadas Soul são artefatos maiores, indestrutíveis por quaisquer meios. Elas podem causar dano uma à outra, sendo esta a única forma conhecida de destruí-las (para esse propósito apenas, ambas possuem dureza 20 e 80 PVs).

• **Consumo de Energia:** ao aceitar um novo portador, a Soul Espada consome parte de sua energia vital. Assim, para ser aceito pela espada, o personagem deve pagar 3.500 Pontos de Experiência. Essa perda não pode ser evitada ou reduzida de nenhuma forma, e também não pode ser suficiente pra reduzir seu nível. Depois que o preço em energia vital é pago, a espada assume sua nova forma (veja a seguir) e revela ao portador suas habilidades e objetivos.

• **Mudança de Forma:** a verdadeira aparência de uma Soul Espada depende de seu portador. Embora seja uma espada, ela tem o poder de assumir a forma da arma de combate corporal que seu portador sabe utilizar melhor (ou seja, aquela com o melhor bônus de ataque, devido a talentos e outras habilidades, sem incluir bônus mágicos). Isso inclui armas sem ponta ou lâmina, como bastões ou nunchakus. No entanto, a espada nunca se transforma em armas de arremesso ou projéteis.

Caso o melhor bônus de ataque do portador seja em ataques desarmados, a Soul Espada assume a forma de manoplas adaptadas às suas mãos (ou ataques naturais), somando suas habilidades mágicas aos ataques desarmados do usuário.

• **Comunicação:** Empática. As Soul Espadas não falam diretamente com seus portadores, mas o compelem a cumprir seus objetivos.

Soul Edge: Espada do Mal

Esta terrível espada mística despertou sua inteligência após matar milhares de pessoas, ao longo de séculos, alimentando-se dos restos de suas almas. Ela acredita que seu poder crescerá ao matar mais e mais.

Propósito: derrotar/matar tantas pessoas quanto possível, preferencialmente malignas.

Poder Dedicado: a Soul Edge pode lançar *Velocidade* em seu portador, sem limite de utilizações por dia.

Tendência: Caótica e Maligna. Ao segurar a espada, uma criatura Leal e Bondosa (ou criaturas do subtipo Bem e Leal) sofre 3d8+9 pontos de dano e recebe dois níveis negativos enquanto segura a arma. Ao soltá-la, os níveis negativos desaparecem, mas o dano deve ser curado por meios normais ou mágicos.

Habilidades: Int 16, Sab 16, Car 18, Ego 36

Aprimoramentos: após pagar o preço em energia vital cobrado pela arma, o novo portador recebe os seguintes ajustes:

• Força +6, Constituição +6, Inteligência –4, Sabedoria –4, Carisma –4.

• Bônus de +4 em testes de Iniciativa, cumulativo com quaisquer outros.

• Redução de Dano 15/Mágica e Bem (a Soul Calibur também ultrapassa essa RD).

• Talentos bônus: Ataque Poderoso, Esquiva, Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Separar Aprimorado, Sucesso Decisivo Aprimorado (Soul Edge), Trespassar, Trespassar Aprimorado. O portador não precisa satisfazer os pré-requisitos destes talentos.

• Todos estes aprimoramentos são perdidos quando a Soul Edge escolhe e aceita um novo portador.

Características: *espada de lâmina larga* (ou outro tipo de arma) *+5, profana, caótica,* com *toque espectral*, e as seguintes qualidades adicionais:

• Dano avançado. Os dados de dano da arma em que a Soul Edge está transformada aumentam em um passo: d4 muda para d6, d6 muda para d8, e assim por diante. Por exemplo, ao assumir a forma de uma foice, causará 2d6 pontos de dano (em vez de 2d4).

• Vence qualquer tipo de Redução de Dano (exceto épico).

• Uma criatura inteligente (Int 3 ou mais) morta pela Soul Edge deve ser bem-sucedida em um teste de Vontade (CD 25). Se falhar, sua alma será absorvida pela espada para sempre, tornando impossível sua ressurreição por quaisquer meios, a menos que a espada seja permanentemente destruída.

• Fusão. Ao aceitar um novo portador, a Soul Edge fica presa a seu usuário, não podendo ser afastada nem mesmo com *Remover Maldição*. Apenas as magias *Desejo* ou *Milagre* podem remover a arma, e apenas quando seu portador aceita a remoção voluntariamente. Mesmo assim, o portador deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 35); em caso de falha, sofre 4d6 pontos de dano pelo choque de retorno. Se falhar no teste por uma diferença de 20 ou mais, o portador morre e sua alma é absorvida pela Soul Edge, sem direito a novos testes de resistência.

Soul Edge

Soul Calibur: Espada Vingadora

Também conhecida como a Espada Espiritual, Soul Calibur foi criada especificamente para destruir Soul Edge. Forjada a partir de fragmentos purificados da espada maligna, ela compartilha várias de suas habilidades e resistências.

Soul Calibur

Propósito: derrotar e destruir Soul Edge.

Poder Dedicado: o portador recebe Cura Acelerada 10, apenas quando está em combate direto contra o portador da Soul Edge.

Tendência: Leal e Bondosa. Ao segurar a espada, uma criatura Caótica e Maligna (ou criaturas do subtipo Mal e Caos) sofre 3d8+9 pontos de dano e recebe dois níveis negativos enquanto segura a arma. Ao soltá-la, os níveis negativos desaparecem, mas o dano deve ser curado por meios normais ou mágicos.

Habilidades: Int 14, Sab 19, Car 20, Ego 36

Aprimoramentos: após pagar o preço em energia vital cobrado pela arma, o novo portador recebe os seguintes ajustes:

• Força +4, Destreza +4.

• Bônus de +6 em testes de Iniciativa, cumulativo com quaisquer outros.

• Talentos bônus: Ataque Giratório, Desarme Aprimorado, Especialização em Arma Maior (Soul Calibur), Especialização em Combate, Esquiva, Finta Aprimorada, Imobilização Aprimorada, Lutar às Cegas, Mobilidade, Sucesso Decisivo Aprimorado (Soul Calibur). O portador não precisa satisfazer os pré-requisitos destes talentos.

• Todos estes aprimoramentos são perdidos quando a Soul Calibur escolhe e aceita um novo portador.

Características: *espada longa* (ou outro tipo de arma) *+5, sagrada, ordeira, defensora*, e as seguintes qualidades adicionais:

• Dano avançado. Os dados de dano da arma em que a Soul Calibur está transformada aumentam em um passo: d4 muda para d6, d6 muda para d8, e assim por diante. Por exemplo, ao assumir a forma de uma espada bastarda, causará 1d12 pontos de dano (em vez de 1d10).

• Vence qualquer tipo de Redução de Dano, incluindo aquela oferecida pela Soul Edge a seu portador (exceto épico).

• Uma vez por dia, informa a seu portador a direção em que pode encontrar a Soul Edge.

Soul Embrace: Destruição Final

Não há forma conhecida de destruir totalmente qualquer das Soul Espadas. Caso seja reduzida a 0 PVs, qualquer delas reconstitui sua forma em 1d6 meses — levando a acreditar que o destino das espadas está entrelaçado, e uma sempre voltará enquanto a outra existir.

Soul Embrace

Revelada no decorrer dos games *Soul Calibur*, uma possível forma de anular para sempre a espada Soul Edge é destruí-la, e então envolver a Soul Calibur com seus fragmentos. Elas então devem fundir-se para formar uma nova arma, a Soul Embrace.

Os poderes desta nova forma são desconhecidos, mas sabe-se que suas inteligências e consciências seriam anuladas uma pela outra. Soul Embrace seria, provavelmente, idêntica à Soul Edge recém-forjada, antes de ser maculada pelo sangue de milhares.

Heróis de Arton

por Paladino

A mais famosa maga do Reinado, e um Arqui-Rival disposto a superá-la: "Mas como vou conseguir todo esse carisma...?"

IDÉIAS DE BACKGROUND PARA AVENTUREIROS COM SABOR DE TORMENTA

O mundo de *Tormenta* oferece inúmeras opções de personagens muito particulares deste cenário. Quase todas as raças clássicas estão aqui, algumas em regras variantes, além de seis raças novas: centauros, elfos-do-mar, goblins, minotauros, nagahs e sprites. Além das onze classes normais, temos duas classes básicas exclusivas — o rígido samurai e o tresloucado swashbuckler.

Suas vinte divindades oferecem Poderes Concedidos diferenciados a clérigos, paladinos, druidas e outros devotos. Seus quase trinta reinos têm Talentos Nativos únicos. Classes de prestígio como o Baloeiro Goblin, Pistoleiro, Explorador da Tormenta e outras completam uma vastidão de opções. É muito simples construir um aventureiro ligado a Arton, um herói pertencente a este mundo.

Claro, um jogador nem sempre está disposto a adotar qualquer destas opções. Muitas vezes, tudo que você quer é um simples paladino humano, guerreiro anão, mago elfo ou ranger meio-elfo. Ou ainda, talvez você prefira raças, classes e talentos de outras fontes, como o *Livro Completo do Guerreiro, Aventuras Orientais, Manual dos Planos, Deuses e Semideuses* e outros.

Você vai encontrar, a seguir, onze arquétipos de personagens. Eles podem ser combinados com raças e classes normais de *Tormenta*, e também com materiais de outras fontes, para produzir heróis bem amarrados ao cenário. Nenhum deles modifica mecânicas de regras, não oferece vantagens ou desvantagens especiais em termos de jogo — são apenas idéias para enriquecer o *background*, o histórico de um personagem jogador.

Arqui-Rival

O invencível clérigo-guerreiro Arsenal. Os arquimagos Talude e Vectorius. A estrela gladiadora Loriane. O dragão-rei Sckhar. Black Skull, o algoz da Tormenta. O pirata sanguinário James K. A selvagem meio-dríade Lisandra. Arton é um mundo repleto de lendas, um mundo de heróis e vilões poderosos. E pelo menos um deles, você pretende superar ou derrotar.

Citação: "Você pensa que é muito forte? Mais forte que Shivara Sharpblade? Eu não pretendo perder para *ela*. Acha que vou perder para *você*?"

Aventuras: lendas não nascem da noite para o dia, você sabe bem. Antes de pensar em desafiar um grande ícone, você precisa adquirir técnica, experiência e recursos. Viajar com aventureiros é a melhor maneira de conseguir isso — afinal, a maioria das lendas também fez isso.

Suas aventuras às vezes levam você longe de seu adversário, mas qualquer desafio apenas aumentará suas habilidades. No caminho, você pode encontrar seus servos ou asseclas; derrotá-los vai servir como treino. Você vai se surpreender descobrindo sinais da influência de seu rival em lugares distantes. Afinal, ele é uma lenda. E você também será, ao superá-lo.

Você talvez escolha competir com seu rival nos mesmos termos: ser um mago melhor que Talude, um gladiador mais famoso que Loriane. Ou pode tentar superá-lo com sua própria técnica ou estilo — um monge provando a força de sua arte marcial contra um oponente valoroso, um feiticeiro capaz de abater um dragão-rei com sua magia.

Personalidade: você não precisa necessariamente odiar seu rival — pode respeitá-lo, admirá-lo, ou até ser apaixonado(a) por ele(a). Mesmo assim, você tem uma forte motivação para desafiá-lo, uma necessidade irresistível de provar ser o melhor. Cumprir uma promessa para alguém importante, executar uma ordem de sua divindade, realizar um bem maior.

Ou talvez você realmente odeie seu rival com todas as forças, quer muito sua destruição ou humilhação. Para isso, nada melhor que vencê-lo em combate ou superar suas obras.

Maneirismos: você procura pistas e sinais de seu rival em toda parte. Mesmo durante uma missão trivial, acredita que ele tem alguma ligação com tudo, é o culpado de todos os problemas. Você enxerga seu rosto em cada oponente, escuta sua voz em cada ameaça. Quando o grupo enfrenta um bando de adversários, você escolhe aquele que mais lembra seu rival. Acima de tudo, está sempre interessado em técnicas, magias e itens mágicos que sejam mais efetivos contra seu inimigo.

Você fala de seu rival o tempo todo. Às vezes exagera seu poder e importância, faz parecer um adversário ainda mais temível. E às vezes o ridiculariza, acusa-o de covarde por nunca surgir em seu caminho. Ouvir qualquer palavra favorável a seu rival pode abalar você profundamente.

Variante: você não está tão interessado em superar seu rival — quer apenas matá-lo. O mundo será um lugar melhor sem ele, ou você será muito mais eficiente em seu lugar. Sua motivação mais provável deve ser a vingança: ele fez algo terrível contra você, ou contra alguém que lhe era caro. Você é tão obcecado com a morte de seu rival, que trocaria a própria alma por uma *Flecha Assassina* [*Maior*] própria para ele, e treinaria anos para aprender a usá-la...

Considerações Mecânicas: dependem da forma que você escolheu para bater seu rival. Para superá-lo em fama ou feitos, provavelmente deve adotar a mesma classe básica, ou uma parecida. Para derrotá-lo em combate, escolha a classe mais eficiente (por exemplo, guerreiros são poderosos contra magos). Na dúvida, seja um ranger e escolha o rival (ou sua espécie) como Inimigo Predileto.

Defensor da Tradição Perdida

Muitas culturas de Arton lutam para renascer ou continuar existindo. Da orgulhosa nação élfica de Lenórienn restam apenas fragmentos, e sua própria deusa Glórienn está enfraquecida, quase destituída de sua posição. O Império de Jade foi devastado pela Tormenta, restando apenas sobreviventes esparsos e um pequeno bairro na capital.

A recém-liberta Valkaria começa a lenta reconquista de seu antigo status como Deusa da Humanidade. Bem menos nobres, os furtivos cultistas de Sszzaas também tramam sua re-ascensão. E o próprio continente de Lamnor, arrasado pela Aliança Negra, soma prejuízos irreparáveis em raças, culturas, tradições e crenças. Arton sofreu inúmeras perdas terríveis, e agora precisa de heróis para repará-las.

Citação: "O que você dizia mesmo sobre minha amada Dama Élfica, seu humano patético? Qual o problema? Está difícil falar com uma ponta de flecha tocando sua garganta?"

Aventuras: você é um dos últimos membros de uma raça ou nação extinta, um dos últimos devotos de uma divindade caída, um dos últimos mestres de uma arte perdida.

Você talvez seja o último monge praticante de uma arte marcial milenar tamuraniana. O último bardo capaz de executar

certa canção antiga. Um druida ou ranger cujo companheiro animal é o último de sua espécie. Ou até mesmo o último e verdadeiro clérigo de Kallyadranoch, o Terceiro. Você vive aventuras à procura de outros como você, ou para provar ao mundo a força de sua técnica ou crença, inspirando outros a seguir o mesmo caminho e manter viva sua tradição.

Personalidade: você é um orgulhoso defensor de algo maior que você mesmo. Vive por sua tradição, vive para perpetuar os valores de sua raça, nação ou crença — para que, assim, esses valores continuem vivos. Solidão e melancolia muitas vezes são suas companheiras; você está sozinho mesmo entre amigos, e muitas vezes teme estar lutando por uma causa perdida. Mas sua determinação supera esse sentimento, e você segue em frente em sua missão. Acima de tudo, você odeia os responsáveis pela quase extinção de sua tradição.

Maneirismos: você segue rigorosamente os padrões daquilo que representa; sendo um arqueiro arcano élfico, pensa e age exatamente como se espera de um. Fazer diferente seria o mesmo que deixar morrer uma parte daquilo que tenta preservar. Em combate, você sempre demonstra as habilidades de sua tradição, mesmo que não sejam as mais apropriadas no momento: resistir e enfrentar um inimigo poderoso pode não ser o melhor curso de ação, mas com mil demônios, é aquilo que um Anão Protetor de Doherimm faz melhor!

Fale constantemente a respeito de sua tradição, pois você precisa que outras pessoas saibam sua importância. Seja amistoso com aqueles que demonstram curiosidade e respeito, e implacável contra aqueles que caçoam de seus valores. Você não dá importância a inimigos pessoais — mas persegue até os confins do mundo qualquer inimigo de sua tradição.

Variante: você não pertence originalmente à tradição perdida, mas por alguma razão, deseja praticá-la ou protegê-la. Talvez seja um meio-orc salvo por uma gentil clériga élfica, e agora protege todos os elfos. Derrotado em duelo por um samurai, um minotauro talvez deseje ser samurai também. Em alguns casos você vai enfrentar o obstáculo adicional de ser aceito como um praticante incomum dessa tradição.

Considerações Mecânicas: embora *Tormenta* ofereça várias tradições quase perdidas, esta é sua chance de adotar um personagem único e exótico. Escolha, em outros livros e jogos, uma raça, classe ou classe de prestígio não existente em Arton — e seja seu "último representante".

Desafiador da Tormenta

A Tormenta é a maior ameaça enfrentada por Arton em toda a sua história. Todos sabem disso, mas alguns recusam-se a aceitar — desperdiçam tempo e recursos preciosos caçando dragões, desbaratando cultos a deuses malignos, desafiando tiranos, dando atenção a goblinóides estúpidos. Mas não você. O perigo máximo está bem ali, sob as nuvens sangrentas. E perigo máximo requer coragem máxima!

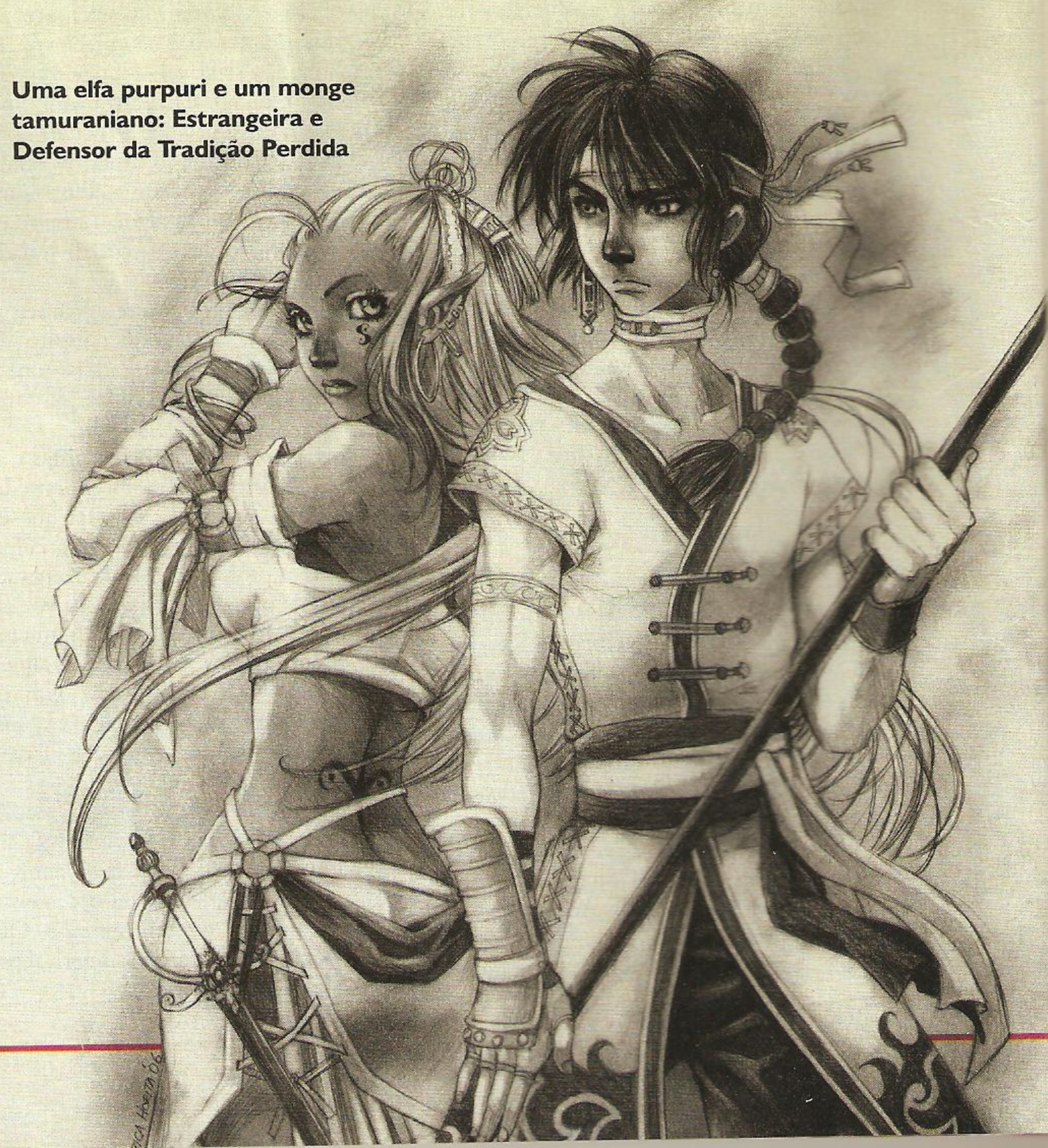
Citação: "Perigoso?! Rastejar em uma masmorra cheia de zumbis?! Venha aqui, vou contar algo perigoso *de verdade*..."

Aventuras: aqueles que ousam desafiar a Tormenta estão, com plena certeza, protegendo o futuro de Arton. Estão evitando que a realidade lefeu apague este mundo da existência. Os que desafiam a Tormenta são, também, os mais bravos ou loucos heróis conhecidos. Porque poucos, *muito poucos* sobrevivem. *Nenhum* sem cicatrizes, físicas ou mentais.

Você entende que entrar despreparado na Tormenta é tolice. Antes de sonhar em desafiar um Lorde da Tormenta, precisa conquistar poder, experiência e equipamento adequado, em jornadas que podem exigir uma vida de aventura. Mas, nesse meio tempo, a Tormenta pode ser desafiada de outras formas. Perseguindo espiões lefeu, atacando cultos de adoradores dos Lordes, recapturando cobaias fugitivas. Nesta guerra há lugar para todos com a coragem necessária.

Personalidade: você tem orgulho de sua escolha. Desafiadores da Tormenta são os heróis mais prestigiados de todos — a Tormenta é o perigo extremo, então seus adversários são *aventureiros extremos*. Se um herói "comum" é admirado por abater dragões, salvar cidades ou resgatar almas em outros planos, os Desafiadores são celebridades entre os próprios heróis, são a elite aventureira. Você exige respeito, e quase sempre consegue.

Maneirismos: ser um aventureiro oferece fama, glória e riqueza em troca de altos riscos. Ser um Desafiador da Tormenta oferece cem vezes mais fama, glória e riqueza, em troca de morte ou loucura quase certas. Você entende o risco que corre, mas está disposto a aceitar. Você vive o momento, aproveita a vida, porque sabe que tem boas chances de estar louco ou morto no futuro bem próximo.



Uma elfa purpuri e um monge tamuraniano: Estrangeira e Defensor da Tradição Perdida

Sua voz muda para um tom sinistro, sempre que você diz algo relacionado à Tormenta. Você não admite que o perigo da tempestade seja menosprezado, ou tratado com desdém. Por outro lado, você faz constantes comentários depreciativos sobre qualquer outro tipo de ameaça — dragões, mortos-vivos, gigantes... todos empalidecem, diante dos horrores da tempestade!

Variante: em vez de alguém que planeja desafiar a Tormenta no futuro, você é alguém que já fez isso — e sobreviveu. O evento marcou sua vida para sempre. Hoje você vive aventuras para estar melhor preparado, ser vitorioso em um novo confronto com os demônios. Ou você simplesmente quer esquecer os horrores que viveu, aceitando desafios mais brandos.

Considerações Mecânicas: considere adquirir talentos ou magias próprias contra a Tormenta. Pense também em preencher pré-requisitos para as classes de prestígio Explorador da Tormenta e Mago da Tormenta. Caso você seja um ranger, será quase obrigatório adotar demônios da Tormenta como Inimigos Prediletos. Caso não seja, adquira o talento Inimigo Predileto (opção existente em *Primeira Aventura*).

Descrente Orgulhoso

Os deuses comandam o mundo conhecido. Concedem magia, milagres, a própria vida — mas demandam devoção, adoração, ou mesmo sacrifício. Graças a esse acordo ancestral entre mortais e deidades, impérios ascendem, raças e nações prosperam. Mas nem todos acreditam que o destino da humanidade (e quaisquer outras raças) seja curvar-se a outros seres. Muitos rejeitam o poder divino, acreditam que a verdadeira vitória é conquistada com o próprio esforço, com as próprias mãos. Você é uma dessas pessoas.

Citação: "Valkaria não criou os humanos para se ajoelharem perante os deuses. Ela nos criou para *superá-los*."

Aventuras: você não duvida da existência dos deuses — com todos esses clérigos, paladinos, sumo-sacerdotes e avatares perambulando pelo Reinado, apenas um idiota completo duvidaria. No entanto, você acha que as pessoas não deveriam simplesmente cruzar os braços e orar por ajuda, esperar que alguém mais poderoso resolva seus problemas. Devemos lutar nossas próprias batalhas, realizar nossas próprias façanhas. Você participa de aventuras para provar sua força, para conquistar poder, experiência, tesouros e magias com seu esforço.

O representante máximo de seu ponto de vista governa Vectora, uma das grandes maravilhas de Arton. Vectorius, demonstrando a tolice de seu rival Talude em servir à Deusa da Magia, construiu o Mercado nas Nuvens sem qualquer auxílio divino, apenas com seu próprio poder arcano. Aventureiros nativos do reino de Salistick quase sempre também partilham dessa filosofia.

Personalidade: você tem a confiança de quem pode cuidar da própria vida e enfrentar qualquer dificuldade sem ajuda — ou, pelo menos, sem ajuda divina. Você tem dificuldade em tolerar conjuradores divinos, sente por eles uma mistura de pena e desprezo. Eles trocam sua liberdade por servidão. Suas vidas, suas vontades não lhes pertencem. Que tipo de gente sem orgulho, sem amor-próprio, sujeita-se a essa condição de escravo? Ninguém nunca fará você ajoelhar-se para ninguém, mortal ou imortal.

Maneirismos: você faz pouco-caso de servos dos deuses, trata-os como simples empregados ou coisa pior. É sempre o primeiro a lembrar que deuses também cometem erros — não havia, até tempos recentes, uma deusa prisioneira em uma estátua por crimes contra seus "irmãos"? Ela não foi resgatada de sua prisão por "simples mortais"?

Caso venha a tornar-se amigo ou colega de um conjurador divino, você tentará convencê-lo a afastar-se desse caminho indigno. Você não admite que os feitos das pessoas comuns, dos seres de carne e sangue, sejam menosprezados. Com garra e dedicação, um herói pode matar o maior dos dragões — e não precisa de uma espada *vingadora sagrada* para isso.

Variante: você não apenas recusa-se a servir deuses, como também trata de culpá-los pelos problemas do mundo. Não foi Ragnar o responsável pela vitória da Aliança Negra? Não tem sido Sszzaas a corromper o Reinado com seus cultistas e homens-serpente? Os malditos minotauros escravistas, não são crias de Tauron? Megalokk não infesta o mundo com dragões e monstros? Ah sim, e essa Tormenta, com certeza também deve ser coisa deles...

Considerações Mecânicas: este arquétipo não faz sentido quando combinado com classes conjuradoras divinas (clérigo, druida, paladino, ranger). Por sua grande determinação, considere adquirir o talento Vontade de Ferro. Talentos Nativos do reino de Salistick também são uma excelente opção para você.

Estrangeiro

Você não é artoniano. Veio de uma terra distante, ou mesmo de outro Plano Material. Durante uma breve parada de Vectora em seu mundo nativo, você embarcou na cidade e veio acabar no Reinado. Um portal de entrada para a Academia Arcana acaba de ser inaugurado em sua cidade. Foi trazido pelas tempestades planares no Deserto da Perdição. Talvez você seja até mesmo um homem-fera Moreau, nativo dos recém-descobertos Reinos de Moreania. Estrangeiros chegam a Arton de muitas formas.

Citação: "Sim, isso mesmo! Um gnomo! Sou um gnomo! Não, eu NÃO me chamo Lorde Niebling, quantas vezes preciso repetir?"

Aventuras: esta terra fantástica, rica em magia, deuses, reinos, monstros e tesouros, oferece infinitas oportunidades de aventura. Talvez você decida estabelecer-se aqui, reunindo forças com heróis nativos para conquistar fama e fortuna. Ou talvez esteja procurando um caminho de volta para casa. Em ambos os casos, viajar com aventureiros é a melhor forma de alcançar seu objetivo.

Arton é bem diferente de sua própria terra, mas felizmente algumas coisas nunca mudam. Humanos governam reinados, anões cavam ouro sob as montanhas, elfos disparam flechas, halflings moram em tocas. O efeito do aço contra a carne ainda é o mesmo. A magia arcana ainda requer estudo ou sangue mágico. Pelo menos um dos deuses locais é similar àquele que você servia (talvez seja o próprio, usando outro nome). E aventureiros continuam formando equipes e saqueando masmorras.

Personalidade: você é curioso sobre esta terra e suas peculiaridades, suas novas raças, os estranhos costumes de seus reinos, suas personalidades. Talvez esteja abismado, talvez indignado, saudoso de seu "mundo normal". Algumas diferenças podem ser chocantes. Minotauros, goblins, centauros e nagahs circulando em cidades humanas, como se fossem gente? Elfos expulsos de suas terras por goblinóides? Dragões governando reinos? Paladinos imortais? Balões goblins? Sprites? Uma tempestade de sangue? Em que lugar insano você veio parar?

Maneirismos: você mal consegue disfarçar seu espanto diante de tantas novidades e estranhezas. Faz constantes comparações entre Arton e as coisas "como eram lá em casa", citando deuses e reinos de sua terra. Maravilhas como a Estátua de Valkaria fazem você perder o fôlego, enquanto elfos com caudas podem deixá-lo revoltado.

Conforme a ocasião, talvez você tente "consertar" o que acha estar "errado". De onde veio, minotauros e goblins são monstros — você pode sentir-se indisposto a tolerá-los, ou até impelido a atacá-los. Derrotar um dragão tirano para libertar um

reino também soa como algo necessário. E nada, NADA poderia ser mais errado que um estúpido "general bugbear" controlando um continente inteiro!

Variante: você é descendente de estrangeiros, mas nasceu ou cresceu em Arton. Acostumado a este mundo, você não estranha suas características e costumes — mas sabe que, por alguma razão, é alguém diferente. Sua aparência e poderes deixam claro que você não pertence totalmente a este lugar, sua vida é uma constante busca por identidade.

Considerações Mecânicas: da mesma forma que o Defensor da Tradição Perdida, este arquétipo oferece uma oportunidade para personagens de outros jogos ou cenários. Considere ser um gnomo ou elfo-negro (que não existem em Arton como raças nativas). Adote raças de acessórios importados como *Races of Stone, Races of Wild, Races of Destiny, Frostburn, Sandstorm, Stormwrack* e outros.

Explorador Acadêmico

Conhecimento é poder. Estudar com velhos mestres na Academia Arcana, ingressar como recruta no Protetorado do Reino, vasculhar as bibliotecas de Tanna-Toh, ser aceito como pupilo de um herói veterano... são bons primeiros passos, mas não passam disso. Os maiores e mais valiosos segredos estão bem escondidos, nas profundezas das masmorras, no covil dos dragões. Conhecimento é um tesouro como outro qualquer, e tesouros não são facilmente conquistados.

Citação: "Incrível! Esta ruína não pertence a nenhuma civilização artoniana conhecida! Vamos, tenham a bondade de afastar logo esses trolls incômodos, tenho que examinar esta inscrição aqui..."

Aventuras: você viaja com aventureiros porque eles exploram lugares onde ninguém jamais esteve, lugares que escondem conhecimento valioso. Uma magia arcana perdida, um mapa para a tumba de um antigo rei, um tratado élfico original de Lenórienn, uma técnica marcial secreta de Tamura, um pergaminho sobre a lendária Flecha de Fogo... você sabe que não encontrará essas informações em templos e bibliotecas públicas. Talvez tenha que arrancá-las dos dedos mortos de uma múmia, ou em meio ao tesouro de um dragão derrotado.

O que fará com esse conhecimento? Essa decisão pertence a cada um. Você pode ser generoso, partilhando o que conquistou com grandes instituições, e talvez seja bem recompensado por isso. Talvez prefira oferecer às pessoas certas (ou erradas) por um bom preço. Ou ainda, você pode beneficiar-se sozinho desse conhecimento, tornando-se o único mago capaz de lançar certa magia, o único guerreiro portador de certo talento... mas cuidado, outros tentarão tomar esse segredo de você!

Personalidade: você é um pensador sensato, apóia suas conclusões em provas concretas. Mas também entende que muitas histórias têm várias versões, muitas lendas têm um fundamento de verdade, e tudo está cercado de rumores e boatos — neste mundo, nada é 100% correto. Embora nem sempre seja possível, você gosta de saber onde está pisando. Antes de uma viagem, trata de recolher o máximo possível de informações sobre o lugar. Se espera encontrar certo tipo de monstro, está disposto a perder um ou dois dias em sua biblioteca, pesquisando seus poderes e fraquezas.

Maneirismos: você faz comentários acadêmicos em voz alta sobre tudo — seja para alertar seus companheiros, seja para exibir suas próprias habilidades sem qualquer modéstia. Durante um combate, você é o primeiro a citar os nomes de seus adversários, seus poderes e fraquezas. Inscrições, livros e pergaminhos encontrados ao longo da aventura merecem toda a sua atenção. Você faz o possível para evitar a destruição de pistas importantes.

Você fala de modo erudito, formal. Trata de corrigir seus colegas quando dizem algo incorreto, sendo bem capaz de irritá-los bastante com isso. Faz constantes citações aos trabalhos de grandes mestres. Faz muitas perguntas, relevantes ou não, para todos que conhece. Fica fascinado com novas descobertas, quase a ponto de ignorar um perigo imediato.

Variante: quem tem tempo para preparativos? Perder dias estudando livros empoeirados, quando uma antiga pirâmide de Azgher pode ser saqueada por bandidos a qualquer momento? Você é impulsivo e apressado, disparando para a próxima expedição sem ao menos arrumar direito a mochila. Enquanto seus colegas examinam um aposento do templo, você já está metido no corredor seguinte.

Considerações Mecânicas: este arquétipo não faz muito sentido sem graduações em Conhecimento, dependendo de sua área. Caso você não seja um bardo, adquira o talento Conhecimento de Bardo (de *Primeira Aventura*).

Fora-da-Lei

Muita coisa é proibida ou considerada tabu no Reinado. O porte, comércio e uso de armas de pólvora. A prática da necromancia. Escravidão de seres inteligentes. Conjuração de magias ligadas à Tormenta. Pirataria. Invocação de monstros e demônios. Culto a divindades como Nimb, Keenn, Ragnar, Sszzaas, Megalokk e Tenebra — especialmente quando inclui rituais e sacrifícios humanos. Claro, o Reinado é extenso, grande parte de seu território nunca recebe visitas regulares de patrulhas. Ou, pelo menos, nenhuma patrulha capaz de deter você.

Citação: "Minha pequena, o grande Tauron ensina que o forte deve proteger o fraco, e o fraco deve ser escravo do forte. Sou mais forte que você. Entende onde quero chegar?"

Aventuras: você adota métodos considerados criminosos, ou pelo menos indignos de elogios, na maior parte do mundo conhecido. Por isso você viaja com colegas aventureiros de mente aberta, que não se importam (muito) com seus procedimentos. Eles entendem que destruir vilões e salvar Arton, às vezes, requer soluções drásticas que muitas autoridades não aprovariam. Na escuridão das masmorras, a única lei é a sobrevivência do mais apto — e você está disposto a lançar mão de qualquer recurso para sobreviver e vencer.

Muitos aventureiros caçam tesouros para aprimorar suas habilidades, e você não é exceção. A diferença é que alguns assim chamados "heróis" não tocariam em certas coisas que você procura. Seu colega paladino não aprova que você estude o grimório do lich derrotado — mas ele certamente mudará de idéia quando você invocar um batalhão de esqueletos contra o próximo adversário da equipe.

Personalidade: você tem suas convicções pessoais, faz o que acredita ser melhor ou mais certo, e não admite que sua liberdade seja questionada por homens ou deuses. As leis da sociedade não lhe servem, você entende que precisa fugir ou acobertar suas atividades. Mas ainda assim, acha que vale a pena.

Você não se importa muito com aquilo que os outros pensam a seu respeito. Mas, se tem companheiros que aceitam seus métodos proibidos, e estão dispostos a arriscar-se viajando com você, então a amizade deles será uma das coisas mais importantes em sua vida. Amigos de confiança são raros para gente como você.

Maneirismos: você não fala muito sobre si mesmo ou sobre o passado. Mesmo que tenha orgulho de seus métodos, sabe que é melhor guardar esse orgulho para si

próprio. Mas, quando acusado, será implacável em justificar suas ações e convicções. Não vai tolerar hipocrisia: você não salvou vidas com suas habilidades? Não protegeu este maldito Reinado com seus poderes? Então por que deveriam ser proibidos?

Claro, você fica muito nervoso na presença de agentes da lei, evita qualquer conversa ou contato com eles. Ou talvez seja audacioso e imprudente o bastante para brincar com o perigo, cometer crimes bem debaixo de seus narizes. Ou ainda desafiar sua autoridade abertamente, sem temor.

Variante: você pratica uma atividade proibida apenas em certas nações, ou censurada apenas por grupos restritos. Por exemplo, a presença de semi-humanos é indesejada no reino de Yuden; praticar magia arcana é proibido em Portsmouth; e portar armas é pouco apreciado em Ahlen. Você terá problemas sérios apenas nestes reinos específicos, e aborrecimentos ocasionais quando encontrar seus nativos em outras regiões.

Considerações Mecânicas: além dos exemplos já citados, este arquétipo é também interessante para ladinos, ou quaisquer personagens de tendência Caótica (que prezam por sua liberdade) e/ou Maligna. Considere também pertencer a uma raça monstruosa pouco bem-vinda no Reinado, como kobolds, gnolls, trogs, hobgoblins, bugbears, homens-lagarto e outras.

Lenda Viva

Em um mundo superpovoado de heróis, um mundo colorido com raças exóticas, como ser alguém especial? Diante de arquimagos que levitam montanhas e tomam chá com deusas, sumo-sacerdotes em armaduras místicas faiscantes, heróis épicos libertadores de deusas... Como você pretende construir sua própria lenda? Como colocar seu nome entre os grandes heróis ou vilões? Você encontrará um meio.

Citação: "Princesa Tanya? Viva? Prisioneira dos hobgoblins em Lenórienn? Bem, eu diria que salvar a última princesa élfica deve dar algum trabalho aos bardos contadores de aventuras..."

Aventuras: você não rasteja em masmorras apenas para matar monstros e conseguir tesouros — são apenas meios para um fim. Você planeja algo muito maior, conquistar fama e glória em um mundo de celebridades. Cada dragão destruído, cada vítima resgatada, cada aldeia salva contribuem para alimentar sua fama. Aos poucos você aperfeiçoa suas habilidades, conquista melhores poderes e arsenal mágico, torna-se apto a desafios cada vez maiores.

Arton é plena de desafios provocantes, ainda invictos. Quem deve descobrir a Flecha de Fogo e matar Thwor Ironfist? Quem roubará de Leon Galtran o título de ladrão mais procurado do Reinado? Quem baterá Mestre Arsenal em combate, salvará a Princesa Rhana, afundará a Bravado de James K, ou vencerá o primeiro Lorde da Tormenta? Até quando monstros e vilões como o Camaleão, o Dragão-de-Aço, Lorde Enxame e tantos outros ficarão impunes? Quem será o mais novo sumo-sacerdote do Panteão? Aquele que realizar qualquer destas façanhas, será a próxima lenda artoniana.

Personalidade: você entende seu papel na ordem das coisas: Arton é um palco de grandes aventuras, grandes sagas, nas quais você e seus colegas são os verdadeiros protagonistas. Outros podem reclamar, cruzar os braços, resmungar que "Fulano deveria acabar com a Tormenta", "Cicrano deveria acabar com a Aliança Negra". Pessoas assim não passam de covardes conformados. Você sabe bem, tais missões pertencem aos maiores heróis do mundo. Pertencem a você.

Maneirismos: sua grande preocupação é garantir que todos saibam quem você é — o que pode tornar as coisas difíceis em situações que exigem sigilo. Você anuncia seu nome em voz alta ao entrar em um aposento, e costuma falar de si mesmo na terceira pessoa. Talvez possua também um título próprio, como "Katabrok o Bárbaro", "Andrus o Aranha"...

Não é raro que você corra riscos desnecessários para tornar sua história emocionante, inesquecível. Arrisca manobras que podem matá-lo em caso de falha, mas serão memoráveis se bem-sucedidas. Desafia adversários que não tem chance de vencer. Comete crimes nas barbas da guarda. Flerta com esposas de regentes.

Você provavelmente tem uma marca registrada, um estilo próprio e inconfundível, que não deixará dúvidas sobre sua passagem em cada lugar. É um herói mascarado com um nome glamouroso e passado misterioso? Risca nas paredes a inicial de seu nome com a espada? Utiliza armas ou magias personalizadas? Toca uma canção? Segue algum código de conduta, como jamais matar seus oponentes, ou sempre deixar uma rosa nos lugares por onde passa?

Variante: você não quer apenas fama e glória mundanas, seu plano é mais ambicioso: tornar-se um deus menor. Neste mundo de magia divina intensa, qualquer personagem épico (acima de 20º nível) pode ascender ao status de divindade, basta um número suficiente de pessoas acreditar nisso. Ve-

Exploradora Acadêmica e Soldado da Fortuna: olhares diferentes sobre a mesma relíquia

ja, em *O Panteão*, mais detalhes sobre deuses menores.

Considerações Mecânicas: adote talentos, armas ou magias exóticas. Nade contra a corrente, faça combinações improváveis de raças e classes: anão mago, elfo bárbaro, goblin bardo, sprite guerreiro, meio-orc swashbuckler...

Perturbado

Mesmo o aventureiro mais embrutecido, às vezes, vive realidades duras demais. Não há elfo ou tamuraniano sem traumas pela perda de sua nação. Não há explorador da Tormenta sem a mente lesada, nem visitante do Reino de Nimb que preserve sua sanidade total. Cativeiro ou experimentos perpetrados por maníacos. Tortura nas mãos de cultistas. A visão de um dragão-rei em sua forma real. Aberrações. Mortos-vivos. Arton oferece maravilhas indescritíveis — mas, infelizmente, também parece mostrar horrores igualmente indescritíveis.

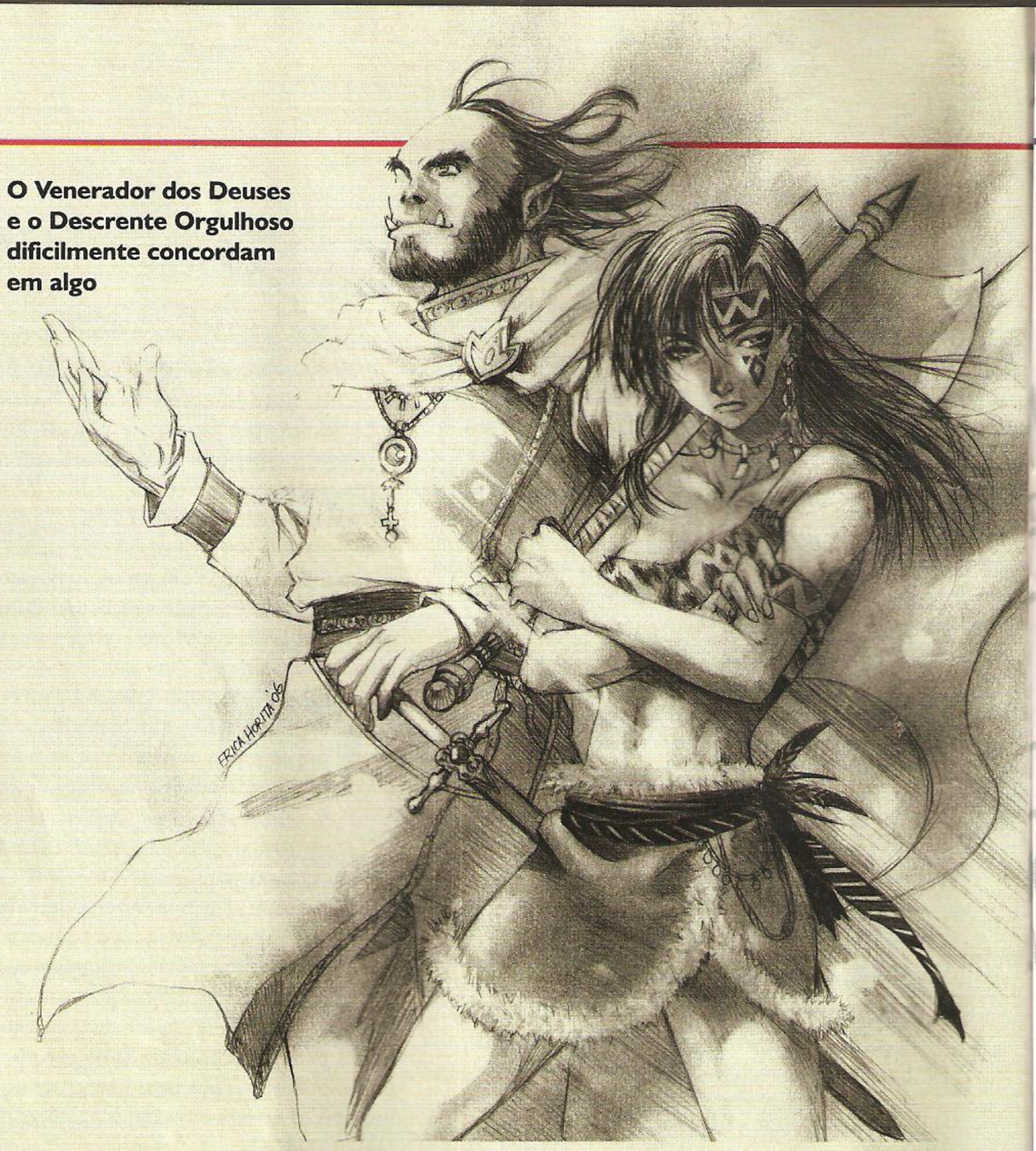
Citação: "Sou a Guardiã da Ponte! Eu protejo a ponte, não deixo ninguém atravessar... ei, você aí! Aonde pensa que vai? Não vai tentar atravessar a ponte?! Volte aqui, trate de cruzar logo essa porcaria de ponte!"

Aventuras: talvez você tenha alguma boa razão para se aventurar — mas essa boa razão está enterrada sob camadas de inquietação e loucura. Um evento traumático no passado mudou você, destruiu a pessoa que foi um dia. É difícil viver entre pessoas normais, você é chamado de louco, até acusado de possessão demoníaca. Suas habilidades especiais fazem você ser considerado ainda mais perigoso. Não há mais lugar para você em uma sociedade normal, exceto em um manicômio.

Felizmente, seus colegas acham que seus talentos são úteis, e compensam sua demência (na maior parte do tempo, pelo menos...). Talvez até considerem você divertido. Aliás, meter-se em ruínas escuras e caçar monstros devoradores de carne humana seja o trabalho perfeito para alguém como você...

Personalidade: muita gente diz que você é louco. Talvez você mesmo seja uma dessas pessoas, talvez não — você é simplesmente alguém com convicções ou percepções diferentes da maioria. Você acha perfeitamente natural ficar furioso, ou chorar sem controle, quando alguém sequer menciona aquele incidente. Quem não ficaria assim? Como alguém pode querer julgá-lo, sem sofrer o que você sofreu?

Sua visão das coisas, claro, difere bastante do que é considerado normal. Por que seus colegas insistem em passar fome, quando a masmorra tem tantas baratas? Por que deixar a camponesa viver, quando ela é obviamente um demônio disfarçado? E quem são eles para dizer que você segura sua espada pelo lado errado?



O Venerador dos Deuses e o Descrente Orgulhoso dificilmente concordam em algo

Maneirismos: a loucura é a pior prisão, porque aprisiona sua mente, limita suas escolhas. Dependendo de sua perturbação, é difícil (ou mesmo impossível) fazer ou deixar de fazer certas coisas. Talvez você não consiga sair na chuva. Talvez tenha que beijar todas as mulheres de olhos verdes que encontre. Talvez não suporte o cheiro de peixe.

Mesmo quando suas piores perturbações não se manifestam, você se comporta de formas estranhas. Faz comentários sem sentido, fica espantado com eventos comuns, ou indiferente a coisas fantásticas. Talvez nem mesmo tenha maneirismos típicos, sendo quase imprevisível.

Variante: você sofreu uma desfiguração física grave, tão apavorante que as pessoas ficam horrorizadas com sua aparência. Embora seu comportamento seja normal, ainda assim você tem dificuldade em lidar com pessoas, sendo não raras vezes considerado um monstro.

Considerações Mecânicas: adquira um ou mais Defeitos do *Manual 4D&T* (alguns deles também vistos na revista DragonSlayer 6) para representar seus problemas mentais ou físicos. Considere também usar as regras para insanidade vistas na DragonSlayer 2.

Soldado da Fortuna

Ser aventureiro é aceito como uma profissão — tremendamente perigosa, mas também tremendamente lucrativa. Boa parte da economia e cultura artoniana é baseada na atuação de heróis profissionais, eles movem quase todo o ouro no mundo. Aceitam-no como pagamento por seus serviços, encontram-no nos covis dos monstros... e um dia tombam mortos em alguma masmorra, deixando ali seus tesouros pessoais, para serem encontrados por uma próxima geração de aventureiros!

Citação: "Certo, claro, salvar o Reinado é realmente elogiável, defender o bem e ordem é uma coisa linda, blá-blá-blá. Agora vamos falar sério, quanto sua igreja pretende nos pagar?"

Aventuras: muitos heróis lutam por suas raças, reinos, deuses, ideais. Você luta por dinheiro. Não há nada errado com isso — você é um profissional, e profissionais são

(ou deveriam ser) pagos por seus serviços. Você arrisca a vida cada vez que decide meter-se em alguma ruína, caçar algum artefato para um velho ricaço, salvar uma vítima de cultistas... então, nada mais justo que receber um bom pagamento. Quanto maiores os riscos, maiores os ganhos. Se puder encontrar algum tesouro mágico no caminho, melhor ainda!

A maior parte dos aventureiros usa seus tesouros conquistados para adquirir melhores armas, armaduras e itens mágicos. Talvez esse também seja o seu caso. Ou talvez você tenha outro uso para sua riqueza, um objetivo maior. Comprar um castelo para sua família. Erguer um templo em homenagem à sua divindade. Abastecer uma loja de itens mágicos. Reconstruir um povoado arrasado por monstros. Pagar pela ressurreição de uma pessoa amada. Sim, talvez você seja rotulado como mercenário — mas ouro pode realizar muitas boas obras.

Por outro lado, seus objetivos pessoais talvez não sejam assim tão nobres. Muito ouro nas mãos certas pode comprar um belo harém de escravas em Tapista...

Personalidade: você não acha ruim livrar o mundo de monstros e vilões, mas em geral exige ser pago por isso. Seus colegas talvez olhem atravessado quando você começa a falar de preços e custos, mas alguém aqui precisa pensar nas questões materiais da vida. Mesmo o paladino mais virtuoso e caridoso precisa de muito ouro para comprar sua couraça brilhante. Além disso, quando chega o momento de dividir o tesouro, todos querem sua parte, não é? (Talvez o monge não queria, mas isso é problema dele...)

Maneirismos: você é rigoroso em relação a dinheiro. Se alguém deseja alugar suas habilidades, deve estar disposto a fazer o sacrifício adequado, e seus serviços não são baratos. Lágrimas e súplicas não amolecem seu coração, nem vão pagar por seus jantares em tavernas de luxo. Bem, talvez você possa fazer um desconto. Ora, diabos, está bem! Deve haver algum ouro na masmorra, de qualquer forma...

Você é o primeiro a perguntar: quanto? Vai barganhar pelo melhor preço, nenhum constrangimento o impedirá de fazê-lo (mas pode impedi-lo de exagerar...). Você também é o primeiro a vasculhar os pertences dos oponentes caídos. Aliás, verifique se a criatura recém-derrotada não tem partes que sirvam de ingredientes para magos. Um tentáculo de tigre-de-Hyninn *deve* valer alguma coisa.

Variante: você é um *bom vivant*. Com a vida por um fio cada vez que participa de uma aventura, você sabe que pode não estar mais neste Plano Material para aproveitar qualquer riqueza acumulada. Arriscar o pescoço, agarrar tesouro, usá-lo para comprar melhor equipamento mágico, e então voltar a arriscar o pescoço outra vez?! Bobagem! Taverneiro, traga mais daquele caríssimo vinho élfico!

Considerações Mecânicas: adquira graduações máximas em perícias úteis para negociações: Avaliação, Diplomacia, Blefar, Sentir Motivação.

Venerador dos Deuses

Em Arton, é impossível ignorar os deuses. Sua obra permeia a paisagem, suas criações povoam o mundo. No grande tabuleiro de Khalmyr, vinte divindades maiores movem suas peças, travam jogos milenares de poder e influência. Concedem poderes a clérigos, druidas, paladinos e outros devotos, que em troca seguem seus preceitos. Mas os deuses são exigentes, ciumentos: escolha servir a um deles, e não será favorecido pelos demais. Você ama os deuses, mas preferiu nunca fazer essa escolha.

Citação: "O toque dos deuses está em toda parte! O Panteão é uma grande família e, como toda família, tem suas desavenças. Mas como eu poderia escolher apenas um?"

Aventuras: você percorre o mundo para presenciar as obras dos deuses. Maravilha-se com as florestas de Allihanna, as montanhas de Khalmyr, as praias do Oceano. Deleita-se com o calor de Azgher e o frescor noturno de Tenebra. Encanta-se com os elfos de Glórienn, os minotauros de Tauron, os halflings de Hyninn. Nas cidades, visita os grandes santuários de Khalmyr, Valkaria, Tanna-Toh. Em terras selvagens, embrenha-se em selvas e pântanos para descobrir templos secretos de Ragnar, Megalokk, Sszzaas. Todos os deuses merecem sua atenção.

Você não é necessariamente um conjurador divino — a mágica divina sem dúvida é uma dádiva maravilhosa, mas você tem outros recursos. Seus próprios talentos, sua própria vida, não foram presentes dos deuses? Sua força e fúria bárbara não vieram de Keenn? Sua música de bardo não foi ensinada por Tanna-Toh? Não veio de Wynna seu dom para a magia arcana, enquanto suas artes marciais foram inventadas por Lin-Wu? Os deuses criaram tudo, e você tem orgulho em ser parte desse todo.

Personalidade: estar entusiasmado significa "ter Deus dentro de si", e você permanece em constante estado de entusiasmo. Você sabe que vive em um mundo fantástico, colorido, moldado por mãos de infinita sabedoria. Em cada manhã, cada refeição, cada respiração, você percebe sua presença poderosa. É uma felicidade estar vivo para presenciar tantos milagres.

Uma pena você possuir apenas uma vida — e apenas uma morte, quando sua alma pertencerá a apenas um Reino dos Deuses. Antes que isso aconteça, você espera ser capaz de fazer suas próprias viagens planares, para percorrer os Reinos livremente.

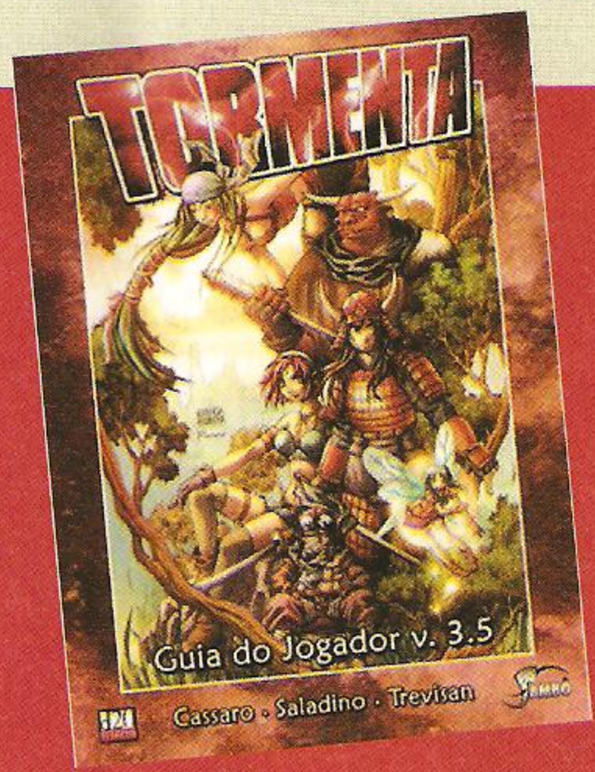
Maneirismos: você adora ouvir e contar histórias sobre os deuses (na verdade, você deve saber mais sobre o Panteão que alguns clérigos...). Na presença de um conjurador divino, você faz muitas perguntas sobre sua divindade patrona, ouvindo fascinado — mas, ao mesmo tempo, é incapaz de entender sua devoção exclusiva a um único deus.

Você constantemente cita provérbios ligados aos deuses, e trata outras pessoas por títulos como "filho de Glórienn" ou "servo do Deus-Dragão". Conforme a situação, também tem o hábito de fazer exclamações exóticas, como "pela estátua de Valkaria!" ou "que Nimb o carregue para seus domínios de loucura, maldito!"

Variante: você não respeita ou admira todos os deuses em igualdade, mas tem seu próprio grupo de favoritos — possivelmente, deuses com tendências compatíveis com a sua, ou que sejam aliados entre si. Você enaltece os feitos de suas divindades eleitas, e faz chacota de seus adversários.

Considerações Mecânicas: adquira graduações máximas em Conhecimento (religião) e o talento Foco em Perícia, que praticamente definem você. Caso não seja um bardo, adquira o talento Conhecimento de Bardo (uma opção existente em *Primeira Aventura*).

Se você pertence a uma classe conjuradora divina (clérigo, druida, paladino ou ranger), escolha não dedicar-se a nenhuma divindade maior. Use as regras normais do *Livro do Jogador D&D* para versões genéricas destas classes.



Para usar estes arquétipos, você vai precisar do livro Tormenta D20: Guia do Jogador.

Gazeta do Reinado

Por Paladino, Leonel "Dorkboy" e Guilherme Svaldi

A Deusa de Pedra

Grande leilão de estátua de Tenebra cria polêmica

Ravarimm, o escultor anão: guardião da masmorra de Tenebra, ele esculpiu centenas de peças ao longo dos séculos

Um grande leilão de arte sediado em Vectora, o Mercado nas Nuvens, vem causando polêmica em todo o Reinado.

Intitulado "A Deusa de Pedra", o evento colocará à venda uma grande coleção de estátuas, recentemente resgatadas por um grupo de aventureiros. São centenas de peças em estados de conservação variados — algumas quase novas, outras com séculos de idade, inteiras ou danificadas. Todas são sobre o mesmo tema: reproduções de Tenebra, a Deusa das Trevas. E o fato mais extraordinário, foram todas esculpidas pelo mesmo autor.

As estátuas pertenciam, originalmente, a uma câmara que fazia parte do Labirinto de Valkaria — uma fantástica construção planar secreta, existente no interior da Estátua de Valkaria, onde a própria deusa estava cativa. Ao percorrê-la, a equipe conhecida como Os Libertadores desafiou vinte masmorras, cada uma preparada por uma divindade do Panteão.

Cada masmorra tinha um campeão escolhido por sua respectiva divindade, para testar a força dos Libertadores. O Guardião de Tenebra, deusa adorada principalmente pelo povo anão, era também um representante desta raça.

Séculos atrás, Ravarimm foi um guerreiro e um escultor apaixonado pela Deusa das Trevas. Sua habilidade com o martelo era admirável, tanto para esculpir a rocha em formas perfeitas, quanto para golpear os inimigos dos anões. Ao longo da vida, recorreu até mesmo ao aprendizado de magia arcana para aperfeiçoar sua arte e talento em combate — um fato que escandalizou sua família e amigos, levando à sua expulsão do reino de Doherimm.

Vivendo como um andarilho, certa noite Ravarimm recebeu a visita do avatar de Tenebra. Convidado para ser o Guardião de sua masmorra, aceitou sem pestanejar. Recebeu da deusa um "presente" — a maldição do vampirismo, que faria dele um adversário muito mais poderoso, além de imortal. Desde então o anão vampiro vinha homenageando sua amada Senhora das Trevas, esculpindo estátuas para decorar sua masmorra.

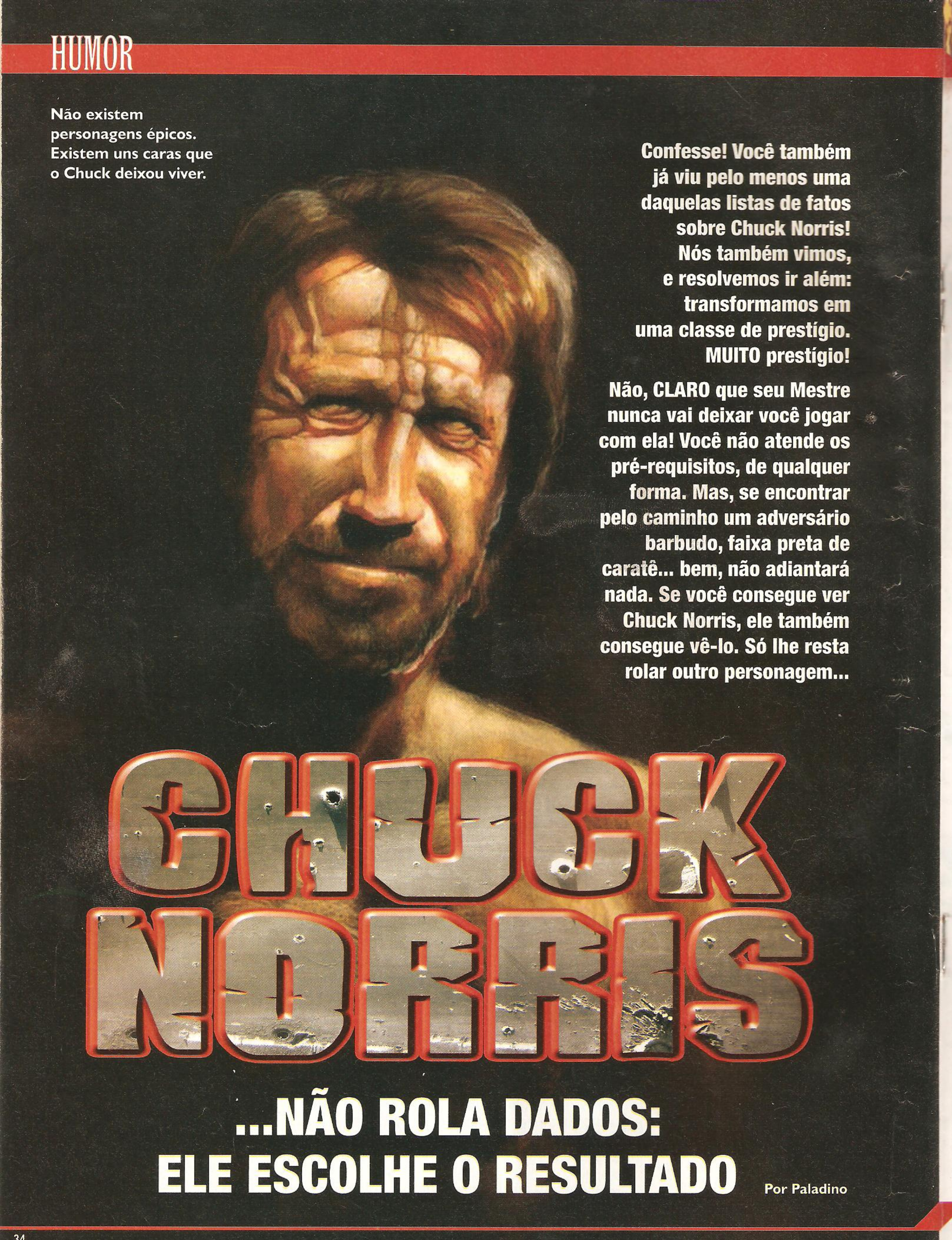
Ravarimm foi vencido pelos Libertadores, e a masmorra planar, desfeita. No entanto, há poucas semanas, uma outra equipe de heróis encontrou, durante uma expedição subterrânea no reino de Fortuna, a câmara inteira! A feiticeira Jankalla, integrante da equipe, teorizou: "É possível que o Labirinto de Valkaria não tenha desaparecido totalmente; talvez seus fragmentos, suas câmaras, estejam espalhados por toda Arton."

Adquiridas dos aventureiros pelo próprio arquimago Vectorius, por uma quantia não revelada, as estátuas estão agora em exibição no Mercado das Nuvens, até o momento leilão — que será realizado no próprio Castelo Vectorius.

A realização do evento vem causando descontentamento a diversos grupos. A regência de Doherimm alega que as estátuas pertencem, por direito, ao Reino dos Anões (e também nega que Ravarimm teria sido realmente expulso). Outros adoradores de Tenebra também protestam contra a vulgarização da imagem de sua deusa. Além disso, o próprio título da exposição desagradou imensamente ao povo de Valkaria: "Existe apenas UMA deusa de pedra!" alegam.

Medidas de segurança vêm sendo implementadas para garantir que o leilão ocorra sem problemas.

Não existem personagens épicos. Existem uns caras que o Chuck deixou viver.



Confesse! Você também já viu pelo menos uma daquelas listas de fatos sobre Chuck Norris! Nós também vimos, e resolvemos ir além: transformamos em uma classe de prestígio. MUITO prestígio!

Não, CLARO que seu Mestre nunca vai deixar você jogar com ela! Você não atende os pré-requisitos, de qualquer forma. Mas, se encontrar pelo caminho um adversário barbudo, faixa preta de caratê... bem, não adiantará nada. Se você consegue ver Chuck Norris, ele também consegue vê-lo. Só lhe resta rolar outro personagem...

...NÃO ROLA DADOS: ELE ESCOLHE O RESULTADO

Por Paladino

Perícias de Classe: as perícias de classe de Chuck Norris (e a habilidade-chave de cada perícia) são: todas que ele quiser.

Pontos de perícia a cada nível: quantos ele quiser.

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Fatos de Chuck Norris. A cada nível nesta classe, Chuck Norris escolhe uma (ou mais de uma, quem somos nós para discordar?) entre as seguintes habilidades:

Chuck Norris engoliu um pote de tranqüilizantes. Eles o fizeram piscar. Chuck Norris é imune à magia *Sono* e efeitos similares.

Chuck Norris mantém seus amigos próximos, e seus inimigos mais próximos ainda. Próximos o bastante para derrubá-los com um chute na cara. Ataques naturais de Chuck Norris têm alcance de 3m.

As lágrimas de Chuck Norris curam câncer, mas ele é tão durão que nunca chorou na vida. Como uma ação de movimento, Chuck Norris pode lançar *Cura Completa* uma vez por dia.

O tempo não espera ninguém, exceto Chuck Norris. Chuck recebe em seus testes de iniciativa um bônus igual a seu nível nesta classe. Se mesmo assim algum participante do combate tem iniciativa superior, esse participante gentilmente aguarda e cede sua vez para Norris.

Não há queixo atrás da barba de Chuck Norris. Há outro punho. Chuck Norris tem direito a um ataque desarmado adicional por rodada. Não que ele precise, claro...

A casa de Chuck Norris não tem portas, apenas paredes que ele atravessa. Chuck Norris pode lançar a magia *Passagem Invisível* uma vez por dia. A menos que ele prefira lançá-la outra vez no mesmo dia, neste caso ele pode lançar a magia duas ou mais vezes por dia.

Chuck Norris não sai para caçar. Caçar implica a possibilidade de falhar. Cuck Norris sai para matar. Chuck Norris pode realizar um ataque de misericórdia com um teste bem-sucedido da perícia Sobrevivência.

Quando Deus disse "haja luz" Chuck Norris disse "peça por favor". Na presença de Chuck Norris, conjurar as magias *Luz, Luz Cegante, Luz do Dia, Raio de Sol, Rajada Prismática, Esfera Prismática* e *Muralha Prismática* exige um teste de Identificar Magia (CD igual ao humor de Norris).

A Grande Muralha da China foi orinalmente criada para manter o Chuck afastado. Falhou miseravelmente. Chuck Norris ignora a dureza e Pontos de Vida de objetos. E também de muitas pessoas.

Chuck norris não dorme. Ele espera. Chuck Norris recebe os benefícios de 8 horas de sono mesmo acordado, em repouso ou realizando atividades pouco cansativas, como correr, saltar, escalar, ou lutar contra exércitos.

Certa vez Chuck derrubou um caça alemão usando seu dedo e gritando "Bang!". Com um ataque de toque à distância, Chuck Norris causa o mesmo dano de um ataque desarmado.

Em uma sala comum há 1.242 objetos com os quais Norris poderia matá-lo, incluindo a própria sala. Nas mãos de Chuck Norris, qualquer objeto de tamanho Médio ou maior é considerado uma *espada bastarda +5, lâmina afiada, vorpal, anti-criatura* (tipo de criatura escolhida por Norris no momento do uso).

Quando Chuck Norris fala, todos ouvem. E morrem. Chuck Norris pode lançar a magia *Palavra do Poder: Matar* uma(s) vez(es) por dia.

Chuck Norris tem duas velocidades: Caminhar e Matar. Chuck Norris pode realizar uma ação de ataque usando uma ação de movimento, ou uma ação livre, ou ação nenhuma.

Não existem anabolizantes: apenas as pessoas que Chuck Norris assoprou. Chuck Norris pode lançar a magia *Força do Touro* com nível de conjurador igual a seu nível de personagem, um número de vezes por dia igual a seu modificador de Carisma. Ou Sabedoria. Ou Força, sei lá, ele escolhe!

Chuck Norris não é forte como um cavalo. Os cavalos são fortes como Norris. Chuck Norris recebe um incremento de habilidade que eleva sua Força para 18, equivalente a um cavalo de guerra pesado. Caso sua Força já seja igual ou superior a 18, então pedimos humildes desculpas, Senhor Norris!

De acordo com a Teoria da Relatividade de Einstein, Chuck Norris pode te dar um chute ontem. Qualquer adversário de Chuck Norris já sofre 2d10+6 pontos de dano antes da primeira rodada de combate.

Não existem raças, apenas povos que apanharam de Chuck Norris em diferentes tonalidades. Com um ataque desarmado bem-sucedido, além de causar dano normal, Chuck Norris pode *Metamorfosear* o alvo em um membro de outra raça semi-humana à sua escolha (isto é, supondo que o alvo sobreviva ao dano).

Chuck Norris não usa relógio. Ele decide que horas são. Magias lançadas por Norris são sempre consideradas sob efeito do talento metamágico Extender Magia. Várias vezes.

Chuck Norris não usa lâmina de barbear, ele apenas dá um chute no próprio rosto. A única coisa que pode cortá-lo é ele mesmo. Chuck Norris conta com redução de dano 20/Chuck Norris.

PRÉ-REQUISITOS

Para se tornar um Chuck Norris, o personagem deve preencher todos os seguintes critérios:

- **Bônus Base de Ataque**: +36
- **Perícias**: Atuação 4 graduações, Intimidação 14 graduações, Apelação 24 graduações
- **Talentos**: Combate Desarmado, Combate Desarmado Aprimorado, Combate Desarmado Maior, Chuck Norris Roudhouse Kick* (novo talento encontrado no suplemento importado ***Complete Norris' Handbook***)
- **Especial**: 16º nível de monge, 14º nível de ranger. Texas Ranger.

CHUCK NORRIS

Dado de Vida d16

Nível	BBA	Fort	Ref	Von	Especial
1	+10	+20	+10	+10	Fato de Chuck Norris
2	+20	+30	+20	+20	Fato de Chuck Norris
3	+30	+40	+20	+20	Fato de Chuck Norris
4	+40	+50	+30	+30	Fato de Chuck Norris
5	+50	+60	+40	+40	Fato de Chuck Norris
6	+60	+70	+50	+50	Fato de Chuck Norris
7	+70	+80	+50	+50	Fato de Chuck Norris
8	+80	+90	+60	+20	Fato de Chuck Norris
9	+90	+100	+70	+70	Fato de Chuck Norris
10	+100	+110	+80	+80	Fato de Chuck Norris

O arquimago de Ragnarök Online: se não vou ter uma espada gigante, pelo menos quero uma roupa estilosa!

Magia Talentosa (e Defeituosa...)

Enquanto não vem o Manual da Magia 4D&T, aproveite para conferir novos talentos e defeitos para Conjuradores. Embora sejam próprios para Defensores de Tóquio, estes talentos e defeitos podem ser adotados por qualquer personagem que atenda seus pré-requisitos em Dungeons & Dragons, Primeira Aventura, Besm d20 e até mesmo Ação!!!

Por Paladino

TALENTOS METAMÁGICOS

Quando o conhecimento de um Conjurador aumenta, ele pode aprender a lançar magias de formas um pouco diferentes. Sua magia pode durar mais, afetar uma área maior, causar mais dano, e assim por diante.

São os talentos metamágicos que permitem ao Conjurador manipular magias desta forma. Cada talento permite alterar uma magia por dia, escolhida no momento da conjuração.

Se quiser você pode usar talentos metamágicos diferentes sobre uma mesma magia, ao mesmo tempo. Por exemplo, um Conjurador que possua Acelerar Magia e Maximizar Magia pode lançar uma *Bola-de-Fogo* acelerada (como uma ação livre) e também maximizada (com dano máximo). Neste caso, embora apenas uma magia tenha sido gasta, ele terá gasto sua utilização diária para ambos os talentos.

Um talento metamágico não muda o nível da magia. Uma *Muralha de Fogo* estendida dura duas vezes mais tempo, mas ainda é uma magia de 4º nível.

Você pode adquirir um mesmo talento metamágico várias vezes, para ganhar mais utilizações por dia. No entanto, um Conjurador não pode aplicar o mesmo talento metamágico mais de uma vez em uma mesma magia ao mesmo tempo. Não se pode potencializar uma *Bola-de-Fogo* duas vezes, por exemplo.

Um personagem pode gastar 1 Ponto de Ação para ganhar uma nova utilização de um talento metamágico naquele dia.

NOVOS TALENTOS

ACELERAR MAGIA [METAMÁGICO]

Você é capaz de lançar uma magia mais rapidamente.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: lançar uma magia acelerada é uma ação livre. O Conjurador pode fazer outra ação na mesma rodada em que lança uma magia acelerada — incluindo lançar outra magia.

Este talento afeta apenas magias cujo tempo de execução seja de uma ação de ataque ou ação de rodada completa. Uma magia cujo tempo de execução seja maior (como *Símbolo de Proteção*) não pode se acelerada.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe mais uma utilização diária do talento. No entanto, você não pode lançar mais de uma magia acelerada por rodada.

AMPLIAR MAGIA [METAMÁGICO]

Você pode fazer com que uma magia afete uma área maior.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: você pode, uma vez por dia, aumentar em 100% a área de uma magia em explosão, emanação, linha ou dispersão. Por exemplo, uma *Bola de Fogo* ampliada terá uma dispersão de 12m de raio (em vez de 6m).

Magias que não têm uma área de efeito, ou cujo tipo da área não seja um destes quatro descritos, não podem ser afetadas por este talento.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe mais uma utilização diária do talento.

AUMENTAR MAGIA [METAMÁGICO]

Você é capaz de aumentar o alcance de uma magia.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: você pode, uma vez por dia, aumentar o alcance de uma magia em 100%. Apenas magias com alcance curto, médio ou longo podem se aumentadas, da seguinte forma:

Alcance Curto: 15m + 1,5m/nível do Conjurador.

Alcance Médio: 60m + 6m/nível do Conjurador.

Alcance Longo: 240m + 24m/nível do Conjurador.

Magias cujo alcance não seja definido pela distância, assim como magias que não tenham alcance curto, médio ou longo, não podem ser afetadas por este talento.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe mais uma utilização diária do talento.

TALENTOS METAMÁGICOS EM OUTROS JOGOS

Caso você esteja mais familiarizado com RPGs (ou venha a tornar-se um dia), vai notar que os talentos metamágicos vistos aqui são diferentes de como aparecem em outros jogos.

Em sua versão normal, talentos metamágicos são um pouco mais complicados. Eles melhoram magias da mesma forma, mas — em vez de serem usados apenas uma vez por dia — exigem que a magia seja lançada como se fosse um ou mais níveis acima do normal.

4D&T opta por uma solução diferente, por vários motivos. Primeiro, porque nosso jeito é mais simples e rápido. Segundo, porque neste jogo não existem magias de níveis muito elevados. Um Conjurador não poderia, por exemplo, maximizar ou potencializar uma magia de 4º ou 5º nível.

Se você tem acesso a esses RPGs e prefere usar sua mecânica, siga em frente. Por outro lado, você pode também adotar os talentos metamágicos 4D&T em conjunto com outros jogos.

ESTENDER MAGIA [METAMÁGICO]

Você sabe fazer com que uma magia dure mais tempo.

Benefício: você pode, uma vez por dia, lançar uma de suas magias com duração duas vezes maior. Uma magia com duração "instantânea", "permanente" ou "concentração" não pode ser afetada por este talento.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe mais uma utilização diária do talento.

EXPULSAR YOUKAI

O poder da sua fé consegue esconjurar seres sobrenaturais.

Pré-requisitos: capaz de lançar magia divina, tendência LN, CN, NB ou NM.

Benefícios: você pode, através de um amuleto ou símbolo sagrado, canalizar energia para esconjurar (espantar) um ou mais youkai de tendência oposta à sua: você expulsa youkai malignos caso seja bondoso, youkai bondosos caso você seja maligno, youkai caóticos caso você seja leal, e youkai leais caso você seja caótico.

Uma tentativa de expulsão é o mesmo que um ataque à distância (você não pode tentar expulsar youkai se estiver, de alguma forma, impossibilitado de atacar). Você só pode expulsar youkai que estejam a até 18 metros.

Quando o Conjurador faz uma tentativa de expulsão, todos os youkai presentes devem fazer um teste de Vontade (CD 10 + nível do Conjurador). Youkai com níveis ou Dados de Vida iguais ou maiores que o Conjurador são imunes à sua expulsão. Monstros esconjurados tentam fugir o mais rápido possível, e não voltam a atacar o noviço durante 24 horas.

Se o Conjurador tem nível duas vezes maior que o nível ou Dados de Vida do youkai, seu poder destrói a criatura em vez de expulsá-la.

O Conjurador pode tentar expulsar youkai um número de vezes por dia igual a 3 + seu modificador de Carisma. Personagens com 5 ou mais graduações em Conhecimento (religião) têm um bônus de +2 em testes para expulsar youkai.

Especial: tendências fazem parte dos jogos *Dungeons & Dragons* e *Primeira Aventura*.

White Mage de Ragnarök Online: quem conjura magias baseadas em Carisma, além de ser bonitão, pode escolher o talento Expulsar Youkai

Elas também serão explicadas no *Manual da Magia 4D&T*.

EXPULSÃO ADICIONAL

Você consegue esconjurar youkai com mais freqüência.

Pré-Requisitos: Expulsar Youkai.

Benefício: cada vez que este talento é selecionado, o personagem soma mais quatro utilizações de Expulsar Youkai à sua quantidade diária normal.

Normal: sem este talento, um Conjurador normalmente só pode Expulsar Youkai um número de vezes igual a 3 + seu modificador de Carisma.

Especial: o personagem pode selecionar Expulsão Adicional várias vezes. Seus efeitos se acumulam. Cada vez que o talento é selecionado, o personagem recebe mais quatro utilizações de sua habilidade de expulsar por dia.

EXPULSÃO APRIMORADA

Você consegue esconjurar youkai com mais eficácia.

Pré-Requisitos: Expulsar Youkai.

Benefício: você é considerado 2 níveis acima para efeito de expulsar youkai.

FAMILIAR

Você tem um familiar.

Benefício: você tem um monstro de estimação como mascote mágica (veja o quadro "Familiares"). Você pode escolher o tipo de monstro que deseja, mas não pode possuir mais de um familiar ao mesmo tempo.

Quando um familiar morre ou é dispensado, seu mestre precisa fazer um teste de Fortitude (CD 15). Em caso de falha, o personagem perde 1 ponto de Constituição permanentemente, devido ao trauma do desligamento de seu vínculo. Um familiar dispensado ou morto não pode ser substituído antes de um ano e um dia.

FAMILIAR APRIMORADO

Seu familiar é mais forte, rápido e resistente.

Pré-Requisitos: Familiar.

Benefício: seu familiar recebe um bônus de +4 em Força, Destreza e Constituição.

FAMILIAR FALANTE

Seu familiar pode falar.

Pré-Requisitos: Familiar.

Benefício: seu familiar pode falar um idioma, à escolha de seu mestre.

Normal: familiares normalmente só conseguem falar com seu próprio mestre.

FOCO EM MAGIA

Sua magia funciona melhor contra certas criaturas.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Malefício: escolha um destes grupos: homens (humanos), mulheres (humanas), aliens, andróides, elfos (e outros semi-humanos), kemono, youkai. Ao lançar magias contra estas pessoas, a dificuldade do teste de resistência aumenta em +2.

Especial: este talento pode ser escolhido várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que é escolhido, você pode escolher um novo grupo de pessoas que resiste menos às suas magias.

Especial: este talento é oposto ao defeito Restrição de Magia. Caso um personagem possua ambos (para o mesmo tipo de criatura), eles se cancelam mutuamente.

FOCO EM MAGIA APRIMORADO

Sua magia funciona ainda melhor contra certas criaturas.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia, Foco em Magia.

Malefício: escolha um grupo já selecionado para Foco em Magia. Ao lançar magias contra estas pessoas, a dificuldade do teste de resistência aumenta em +2. Este bônus se acumula com Foco em Magia (ou seja, CD+4 para resistir).

Especial: este talento pode ser escolhido várias vezes. Seus efeitos não se acumulam. Cada vez que é escolhido, você pode escolher um novo grupo de pessoas (que já tenham sido escolhidas para o talento Foco em Magia).

INVOCAÇÃO APRIMORADA

Você pode conjurar criaturas mais poderosas.

Pré-Requisitos: Monstro de Estimação, ou

completa (para o líder e todos os aliados). Todos os integrantes da formação devem estar à distância de toque. Não é necessário que os aliados tenham este talento (apenas o líder deve possuí-lo), mas todos devem ser Conjuradores, e o líder precisa de pelo menos um aliado para a formação.

Especial: ao contrário de outros talentos metamágicos, Magia Sentai não pode ser combinado com quaisquer outros talentos.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe mais uma utilização diária do talento.

MAGIA SILENCIOSA [METAMÁGICO]

Você consegue lançar magias sem falar.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: você pode, uma vez por dia, lançar uma de suas magias sem precisar falar. Poderá lançar uma magia se estiver amordaçado, ou em uma área de *Silêncio*.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe mais uma utilização diária do talento.

Normal: lançar uma magia exige que você consiga falar.

MAXIMIZAR MAGIA [METAMÁGICO]

Você consegue lançar magias com efeito máximo.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: você pode, uma vez por dia, lançar uma de suas magias com todos os efeitos numéricos variáveis aumentados até o máximo possível. Por exemplo, uma *Bola de Fogo* capaz de causar 5D de dano, quando maximizada, causará exatamente 30 pontos de dano, sem a necessidade de rolar dados.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe mais uma utilização diária do talento.

POTENCIALIZAR MAGIA [METAMÁGICO]

Você consegue lançar magias com efeitos maiores.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Benefício: você pode, uma vez por dia, lançar uma de suas magias com todos os efeitos numéricos aumentados em 50%. Uma magia potencializada causa 50% mais dano, cura 50% mais Pontos de Vida, afeta 50% mais alvos, e assim por diante. Para uma *Bola de Fogo*, por exemplo, role o dano normal e depois acrescente mais 50%.

Especial: você pode adquirir este talento várias vezes. Cada vez que é adquirido, você recebe mais uma utilização diária do talento.

RESISTÊNCIA A MAGIA

Você é resistente a magias.

Benefício: você tem Resistência a Magia (RM) igual a 10 + seu nível ou Dados de Vida. Quando um Conjurador lança uma magia contra você, ele precisa antes ser bem-sucedido em um teste de execução (4D + nível do Conjurador).

Caso o resultado desse teste seja inferior à sua RM, a magia falha. Caso o resultado do teste de execução seja igual ou superior à sua RM, a magia funciona normalmente (mas você ainda pode fazer seu teste de resistência normal, conforme o caso).

Especial: algumas magias, como *Viagem Dimensional*, não são afetadas por Resistência à Magia. Veja a descrição de cada uma.

Rena e Shugo, de .hack: muita gente lança magias em The World

NOVOS DEFEITOS

Defeitos são o contrário de talentos, trazendo problemas para seu possuidor. Um personagem pode adquirir, no máximo, um defeito por nível — e não pode possuir mais de quatro defeitos no total. Para cada dois defeitos adquiridos, o personagem ganha um talento extra à sua escolha.

Você *não* é obrigado a ganhar um defeito sempre que avança de nível. Você só precisa adquirir defeitos se quiser.

FAMILIAR TEMPERAMENTAL

Você tinha que invocar o familiar mais teimoso do mundo!

Pré-Requisitos: Familiar.

Malefício: seu familiar tem personalidade forte e nem sempre obedece às suas ordens. Para fazer com que obedeça, antes você deve ser bem-sucedido em um teste de Blefar, Diplomacia ou Intimidar (CD 15 + Dados de Vida do familiar).

Normal: um familiar segue todas as ordens de seu mestre, até mesmo sacrificando sua vida se necessário.

MAGIA AGRADÁVEL

Sua magia não faz tão mal assim.

Pré-Requisitos: capaz de lançar qualquer magia que requer um teste de Fortitude.

Malefício: sua magia vem acompanhada de música empolgante e ilusões visuais agradáveis, como chuvas de pétalas, revoadas de pássaros, explosões coloridas, a bandeira de sua nação, ou quaisquer outras imagens positivas. É tudo tão bonito, que dificilmente faria mal a alguém! Seus alvos recebem um bônus de +2 em testes de Fortitude contra suas magias.

MAGIA CAÓTICA

Suas magias funcionam como deveriam.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Malefício: ao lançar qualquer magia, você deve antes fazer um teste de Identificar Magia

(CD 10 + nível da magia). Se tiver sucesso, a magia funciona normalmente. Se falhar, um dos seguintes efeitos acontece:

• A magia falha sem causar qualquer efeito.

• A magia atinge outro alvo (escolhido pelo Mestre) que esteja dentro do alcance.

• O Conjurador lança acidentalmente outra magia de mesmo nível que conheça, contra um alvo escolhido pelo Mestre.

MAGIA CONSTRANGEDORA

Sua magia requer atos vergonhosos.

Pré-Requisitos: capaz de lançar qualquer magia que requer um teste de Vontade.

Malefício: você precisa dizer coisas embaraçosas ("Eu invoco o Poder Floral de minha Tia Gertrudes!") e realizar coreografias humilhantes para lançar magias. Para Conjuradoras femininas bonitas, isso normalmente envolve uma dança e efeitos mágicos que revelam sua nudez. Como resultado, seus alvos recebem um bônus de +2 em testes de Vontade contra suas magias.

MAGIA DESGASTANTE

Para você, lançar magia exige muito esforço.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Malefício: ao lançar qualquer magia, você deve antes fazer um teste de Concentração (CD 10 + nível da magia). Se falhar, a magia funciona normalmente, mas você fica exausto (–6 em Força e Destreza) durante uma rodada.

MAGIA DAS ESTRELAS

Você só pode lançar magias durante a noite.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Malefício: você não pode lançar magias entre o nascer e o pôr-do-sol.

MAGIA HENTAI

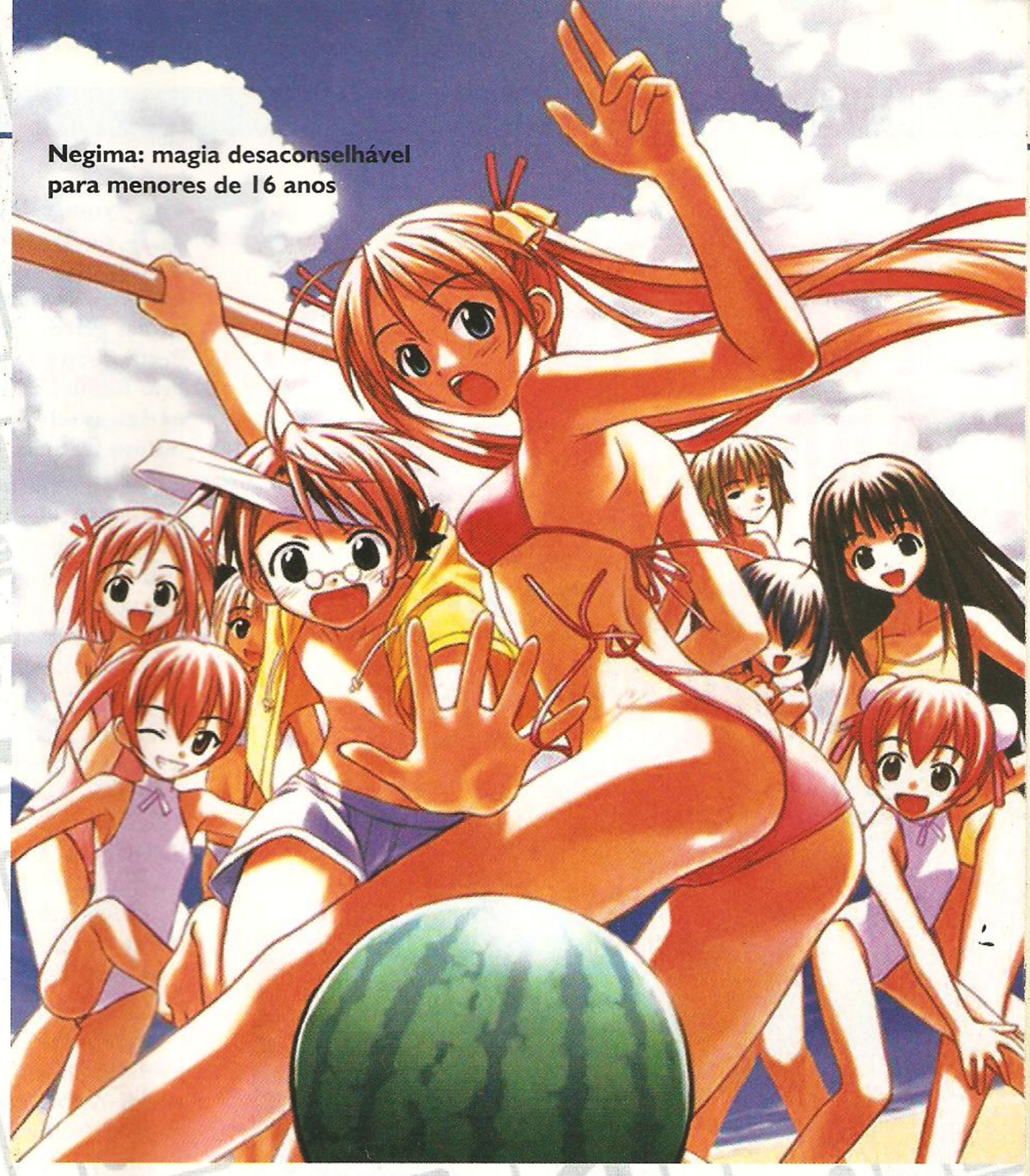
Quando você lança magia, alguém fica nu.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Malefício: você provavelmente aprendeu suas magias com alguém muito sem-vergonha (ou então, você mesmo é um sem-vergonha!). Sempre que você lança uma magia bem-sucedida contra uma criatura, além de causar efeito normal, essa criatura fica nua por um instante — suas roupas desaparecem ou ficam transparentes.

Um personagem nu deve ser bem-sucedido em um teste de Vontade (CD 15) ou ficará envergonhado, sofrendo um redutor de –2 em ataques, resistência e perícias durante uma rodada. Este efeito não afeta a Classe de Armadura do alvo (sua armadura não desaparece realmente) e, em geral, não afeta monstros ou mechas (que não usam roupa, mesmo).

Especial: quando o alvo é bem-sucedido em seu teste de resistência, ou quando a magia não afeta criaturas, é o próprio Conjurador quem fica nu.



Negima: magia desaconselhável para menores de 16 anos

MAGIA DO SOL

Você só pode lançar magias durante o dia.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Malefício: você não pode lançar magias antes do sol nascer, ou depois que ele se põe. Obstáculos como nuvens ou ambientes fechados não interferem com sua magia.

MAGIA VAGAROSA

Sua magia demora a acontecer.

Pré-Requisitos: capaz de lançar qualquer magia que requer um teste de Reflexos.

Malefício: sua magia envolve gestos elaborados e efeitos especiais, incluindo projeções ilusórias fantásticas e uma música-tema. Tudo isso é muito impressionante, mas também demorado. Seus alvos recebem um bônus de +2 em testes de Reflexos contra suas magias.

MAGIA VINGATIVA

Às vezes, lançar magia dói.

Pré-Requisitos: capaz de lançar magia.

Malefício: ao lançar qualquer magia, você deve antes fazer um teste de Identificar Magia (CD 10 + nível da magia). Se falhar, a magia funciona normalmente, mas você sofre dano igual a 1 Ponto de Vida por nível da magia (por exemplo, 4 PVs ao lançar uma magia de 4º nível), sem direito a testes para resistir.

MONSTRO TEMPERAMENTAL

Parece que seus próprios monstros não respeitam você tanto assim...

Pré-Requisitos: Monstro de Estimação, ou ser capaz de lançar as magias *Invocar Aliado da Natureza, Invocar Criatura* ou *Invocar Monstro.*

Malefício: seus monstros têm personalidade forte e nem sempre obedecem às suas ordens — quando conjurados, tendem a agir como querem. Para fazer com que obedeçam, antes você deve ser bem-sucedido em um teste de Adestrar Animais (CD 15 + Dados de Vida do monstro).

Normal: um monstro de estimação sempre segue as ordens de seu invocador, sem a necessidade de testes.

Talentos Ambientais

Seja bem adaptado a seu ambiente

Por Paladino

Moreau, Herdeiro do Crocodilo: você não precisa ter esta carinha linda para ficar à vontade em pântanos

Arton e Moreania são estonteantes em sua variedade de raças e povos, vivendo juntos ou isolados, em harmonia ou em guerra. Da mesma forma, também oferecem as mais variadas e extremas condições ambientais — das geladas Montanhas Uivantes ao tórrido Deserto da Perdição, passando pela ensolarada Grande Savana, o sombrio Reino das Torres, as inclementes Montanhas Sanguinárias, as selvagens Montanhas de Marfim, e o sempre misterioso Oceano.

Membros de uma mesma raça podem mostrar diferenças espantosas quando encontrados em regiões diferentes — um bárbaro do gelo e um nômade do deserto são ambos humanos, mas não iguais. O mesmo acontece com quase todas as raças humanóides: o elfo tradicional das florestas será diferente de um elfo das montanhas, enquanto o típico anão subterrâneo terá pouco em comum com um anão das savanas.

Milênios de evolução e adaptação seriam a causa mais comum para estas variações. Mas em um mundo de deuses e magia, muitas outras razões são possíveis. Basta um momento de inspiração para que o Deus do Caos decida transformar minotauros em criaturas marinhas. Longe dali, um experimento malsucedido na Academia Arcana produz elfos resistentes ao frio. Um ritual de sacrifício realizado por cultistas de Megalokk oferece a seus celebrantes hábitos carnívoros, enquanto um necromante transforma seus servos halflings em criaturas noturnas para melhor desempenharem suas funções.

Estas variantes são representadas por um conjunto especial de talentos ambientais — uma versão mais radical dos talentos regionais já existentes em *Tormenta*. Personagens nativos de Arton recebem gratuitamente, no 1° nível, um talento regional (veja em *TD20: Guia do Jogador*). Um talento ambiental substitui esse talento regional — qualquer personagem pode adquirir um deles gratuitamente, mas neste caso não terá direito a um talento regional. Nenhum personagem pode possuir mais de um talento ambiental.

Raça das Águas [ambiental]

Nem todos os seres aquáticos podem respirar sob a água (golfinhos e baleias respiram ar, e prendem o fôlego para mergulhar), mas todos certamente são bons nadadores e enxergam com pouca iluminação. Membros de qualquer raça podem ser aquáticos quando vivem em contato com grandes corpos de água, seja o Oceano, o Rio dos Deuses, o reino de Callistia ou até mesmo grandes lagos subterrâneos.

Benefício: você recebe Visão na Penumbra e um bônus de +4 em testes de Natação.

Especial: se você já pertence a uma raça que possui Visão na Penumbra, seu alcance é duplicado.

Raça Avançada [ambiental]

Criaturas avançadas são mais inteligentes que outros membros de sua raça. Esse avanço pode ocorrer em pequenas comunidades (que tenham recebido ensinamentos ou magias de uma entidade superior, por exemplo) ou indivíduos especiais, "superdotados". No entanto, o aumento de intelecto vem acompanhado de menor vigor físico.

Benefício: você recebe um bônus de +1 em todas as perícias baseadas em Inteligência, mas sofre um redutor de –2 em testes de Fortitude.

Raça carnívora [ambiental]

Quase todos os humanóides são onívoros, sendo capazes de digerir alimentos de origem animal ou vegetal. Uma raça carnívora será sempre predadora, feral, incapaz de ingerir vegetais ou até mesmo carne cozida. Apenas os membros mais selvagens e insanos de uma raça adquirem esse comportamento, o que pode acontecer por razões variadas.

Benefício: você recebe Rastrear como um talento bônus, mas não pode alimentar-se de coisa alguma (incluindo rações para viagem) exceto carne crua.

Raça couraçada [ambiental]

Quando os predadores são numerosos e ferozes, a melhor defesa muitas vezes é uma armadura natural, formada por couro grosso ou mesmo placas ósseas. Esta adaptação incomum pode surgir como resposta a ambientes hostis (como as Montanhas Sanguinárias) ou influências mágicas (como um mago disposto a criar soldados resistentes, ou um deus menor que deseja proteger seus devotos). Infelizmente, essa blindagem torna você mais lento.

Benefício: você recebe um bônus de CA +2 por armadura natural, mas sofre um redutor de –2 em testes de Reflexos.

Raça do deserto [ambiental]

Embora existam desertos gelados, este talento é específico para habitantes de desertos quentes e outras áreas de clima abrasador (como o reino de Sckharshantallas). Criaturas do deserto são resistentes ao calor e desidratação, mas não ao fogo. Seres com esta tolerância são encontrados no Deserto da Perdição, mas também podem ocorrer pelo contato prolongado com seres flamejantes (como dragões vermelhos).

Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes de Sobrevivência (apenas em desertos quentes) e +4 em testes de Fortitude para resistir ao calor, desde que não envolva contato direto com chamas (como uma *Bola de Fogo*).

Raça domada [ambiental]

Seres domesticados podem ser escravos, ou pertencem a povos pacifistas ou dizimados por tragédias. Têm muita disposição para fazer amizades, mas pouca determinação e agressividade. Muitos não-minotauros nativos de Tapista têm este talento, assim como halflings e elfos.

Benefício: você recebe um bônus de +1 em todas as perícias baseadas em Carisma, mas sofre um redutor de –2 em testes de Vontade.

Raça da floresta [ambiental]

Habitantes de florestas densas não podem contar com a visão para localizar presas e ameaças, por isso desenvolvem uma audição aguçada. Habitantes dos reinos de Tollon, Pondsmânia e Sambúrdia muitas vezes apresentam este talento.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes de Ouvir e Sobrevivência (apenas florestas).

Raça do gelo [ambiental]

Criaturas árticas são resistentes ao frio, mas ainda podem morrer congeladas. Este talento é encontrado em nativos das Montanhas Uivantes, onde existem versões glaciais de quase todas as raças — mas habitantes de masmorras geladas dominadas por dragões brancos também podem exibir estas características.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes de Sobrevivência (apenas em lugares gelados) e +4 em testes de Fortitude para resistir ao frio ou ataques baseados em frio.

Especial: este talento tem efeitos idênticos ao talento regional Resistência ao Frio.

Raça da montanha [ambiental]

Habitantes das montanhas e escarpas são habilidosos em escaladas, e têm bom senso de equilíbrio. Raças de terrenos baixos (como centauros e minotauros) ou subterrâneas (como anões e Finntroll) podem apresentar esta variação, apesar de suas restrições.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes de Escalar, Equilíbrio e Sobrevivência (apenas montanhas).

Raça noturna [ambiental]

Criaturas noturnas confiam em sua visão sensível e audição aguçada, mas não chegam a ser tão sensíveis à luz forte quanto criaturas subterrâneas (veja o talento Raça Subterrânea, adiante).

Benefício: você recebe Visão na Penumbra e um bônus de +2 em testes de Ouvir.

Especial: se você já pertence a uma raça que possui Visão na Penumbra, seu alcance é duplicado.

Raça das nuvens [ambiental]

Habituado a espaços abertos — seja devido à habilidade de voar, seja por viver em montanhas e outros ambientes elevados —, você tem uma visão aguçada e instintos de caçador que permitem reagir rapidamente a qualquer adversário. Habitantes da cidade voadora de Vectora não raras vezes apresentam este talento.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes de Observar, e +2 em seu modificador de iniciativa.

Raça do pântano [ambiental]

Habitantes de pântanos, charcos e lamaçais são bons nadadores. Mas, ao contrário das criaturas aquáticas (veja o talento Raça das Águas), em geral são anfíbios e passam boa parte do tempo em terra, ou escondidos em águas rasas.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes de Esconder-se, Natação e Sobrevivência (apenas pântanos).

Raça da planície [ambiental]

Criaturas das planícies estão acostumadas a terrenos amplos e vegetação rasteira, onde a vista é ampla — e ficar escondido é uma habilidade necessária para predadores e presas. Muitos povos da Grande Savana têm este talento, não sendo incomum encontrá-lo também em vários pontos do Reinado.

Benefício: você recebe um bônus de +2 em testes de Esconder-se e Sobrevivência (apenas planícies).

Raça subterrânea [ambiental]

Habitantes de túneis e cavernas enxergam no escuro e têm uma audição excelente, mas também são muito sensíveis à luz do dia. Apenas criaturas que passam a vida inteira sob a terra apresentam este talento.

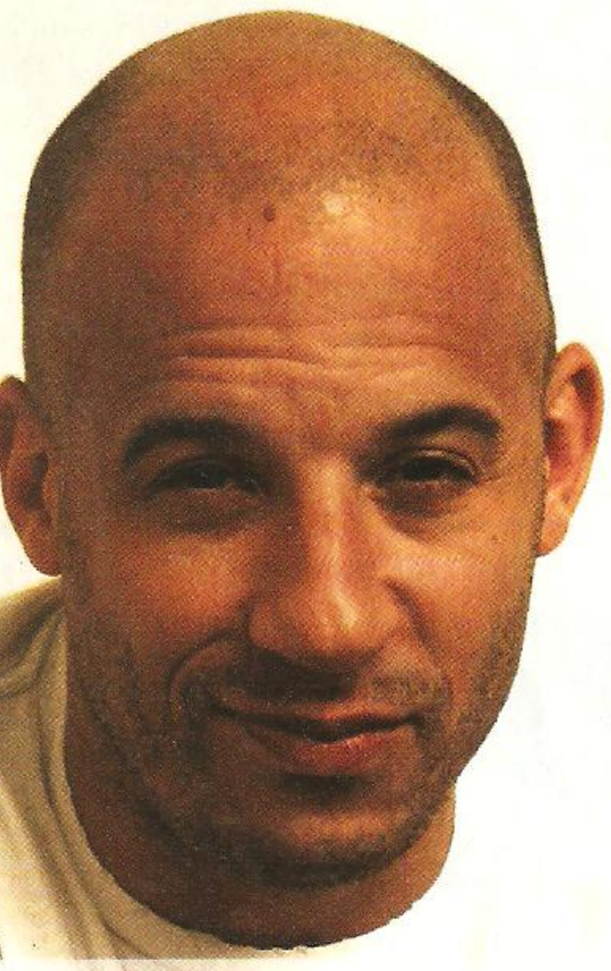
Benefício: você recebe Visão no Escuro e um bônus de +4 em testes de Ouvir. No entanto, você sofre um redutor de –2 em todos os seus testes quando está exposto à luz do sol ou similar, como a magia *Luz do Dia*. Este redutor é cumulativo com quaisquer outros já possuídos pela raça (como os Finntroll).

Especial: se você já pertence a uma raça que possui Visão no Escuro, seu alcance é duplicado.

Especial: o talento Tolerância à Luz cancela o redutor de –2 à luz do dia provocado por este talento.

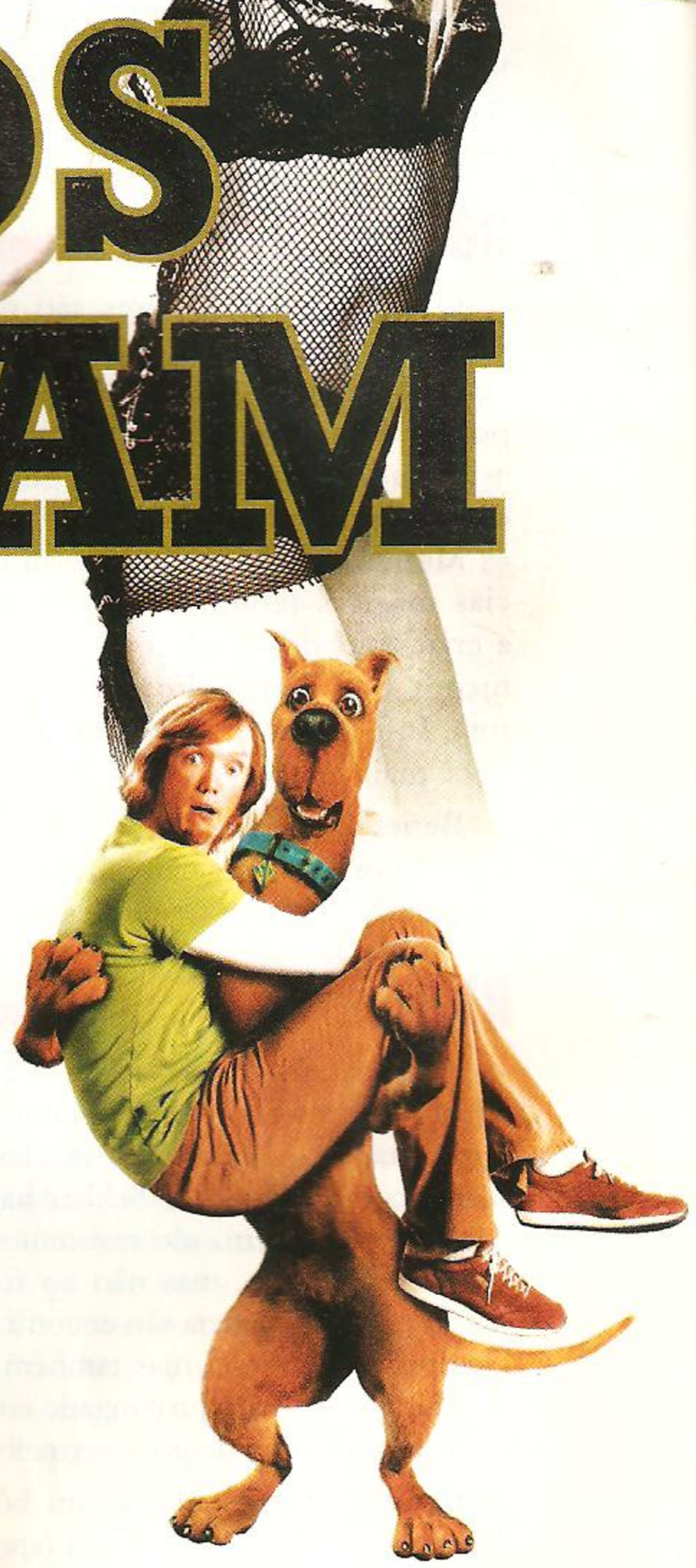
Chega! Vamos acabar com essa história de que RPG é jogado apenas por esquisitos! Muita gente famosa e bem-sucedida também rola os dados, pode conferir!

OS FAMOSOS TAMBÉM JOGAM



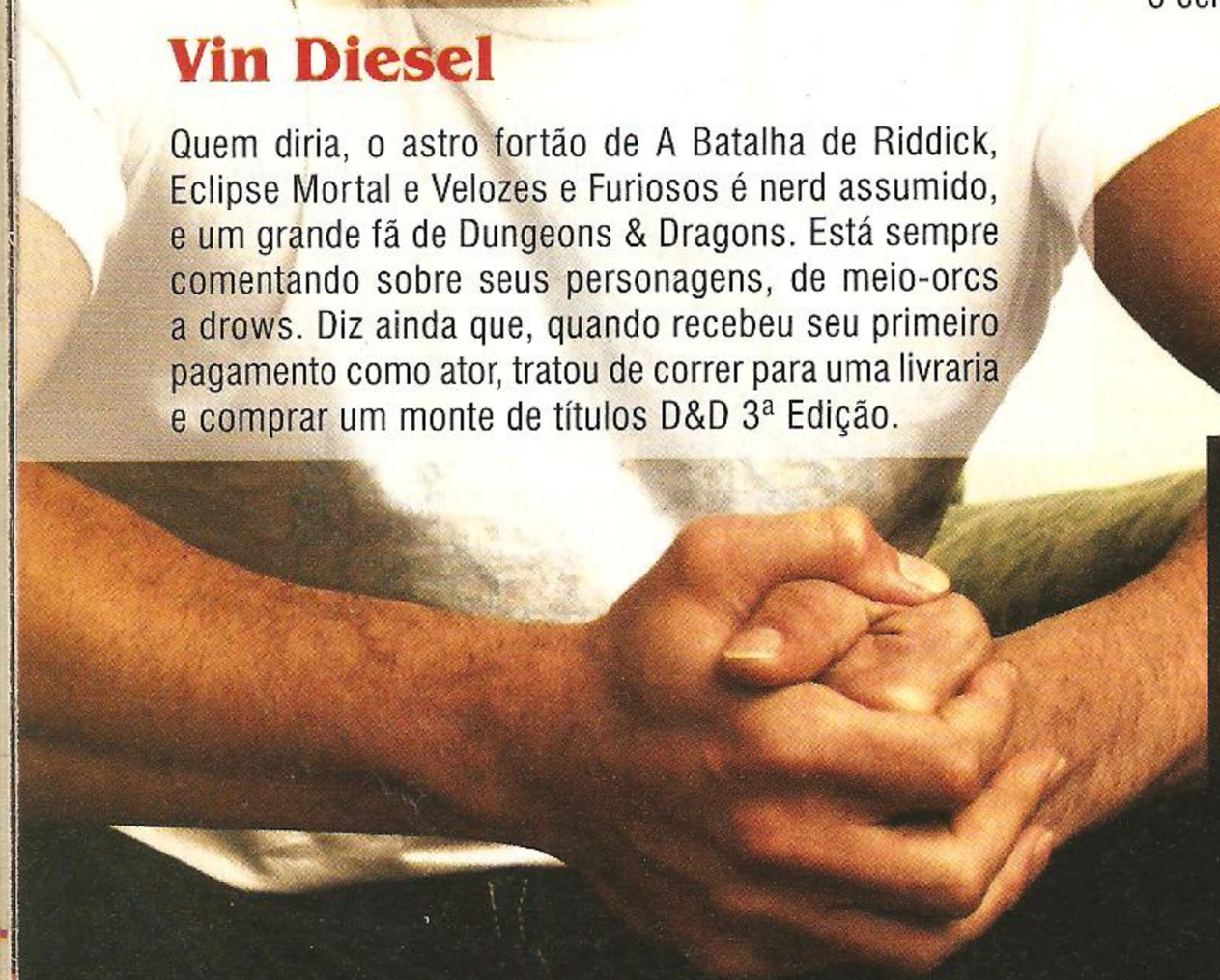
Vin Diesel

Quem diria, o astro fortão de A Batalha de Riddick, Eclipse Mortal e Velozes e Furiosos é nerd assumido, e um grande fã de Dungeons & Dragons. Está sempre comentando sobre seus personagens, de meio-orcs a drows. Diz ainda que, quando recebeu seu primeiro pagamento como ator, tratou de correr para uma livraria e comprar um monte de títulos D&D 3ª Edição.



Mathew Lillard

Outro grande fã assumido de D&D, mais conhecido como o Salsicha nos filmes Scooby-Doo. Também participou de vários outros filmes, como Os 13 Fantasmas e Pânico. Em uma recente entrevista à TV americana, ele embolsou um monte de miniaturas de D&D que decoravam o cenário do programa...

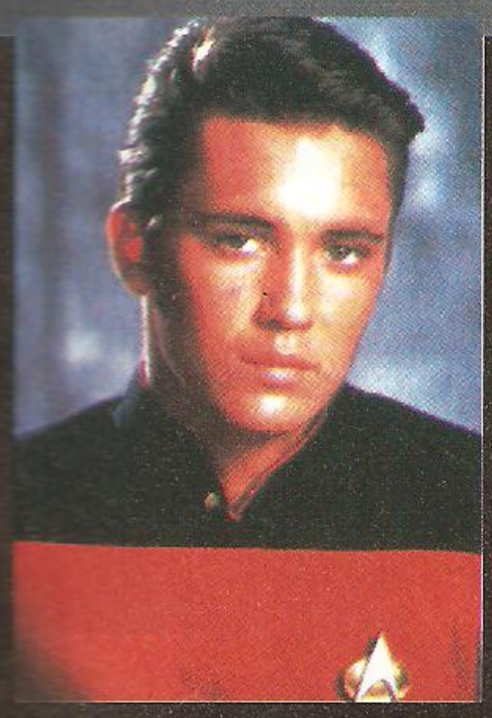


Mike Myers

Comediante e astro do cinema, que viveu Austin Powers e dublou o ogro Schrek, também é RPGista. Chegou a fazer um quadro no programa americano Saturday Night Live baseado em um antigo personagem de D&D.

Ewan McGregor

Recentemente imortalizado como o jovem Obi-Wan Kenobi da recente trilogia-prelúdio de Star Wars, Ewan McGregor foi identificado como jogador de RPG em algumas entrevistas. Será que ele joga Star Wars d20? Eis alguém que realmente pode dizer que só joga com suas próprias miniaturas!



Will Wheaton

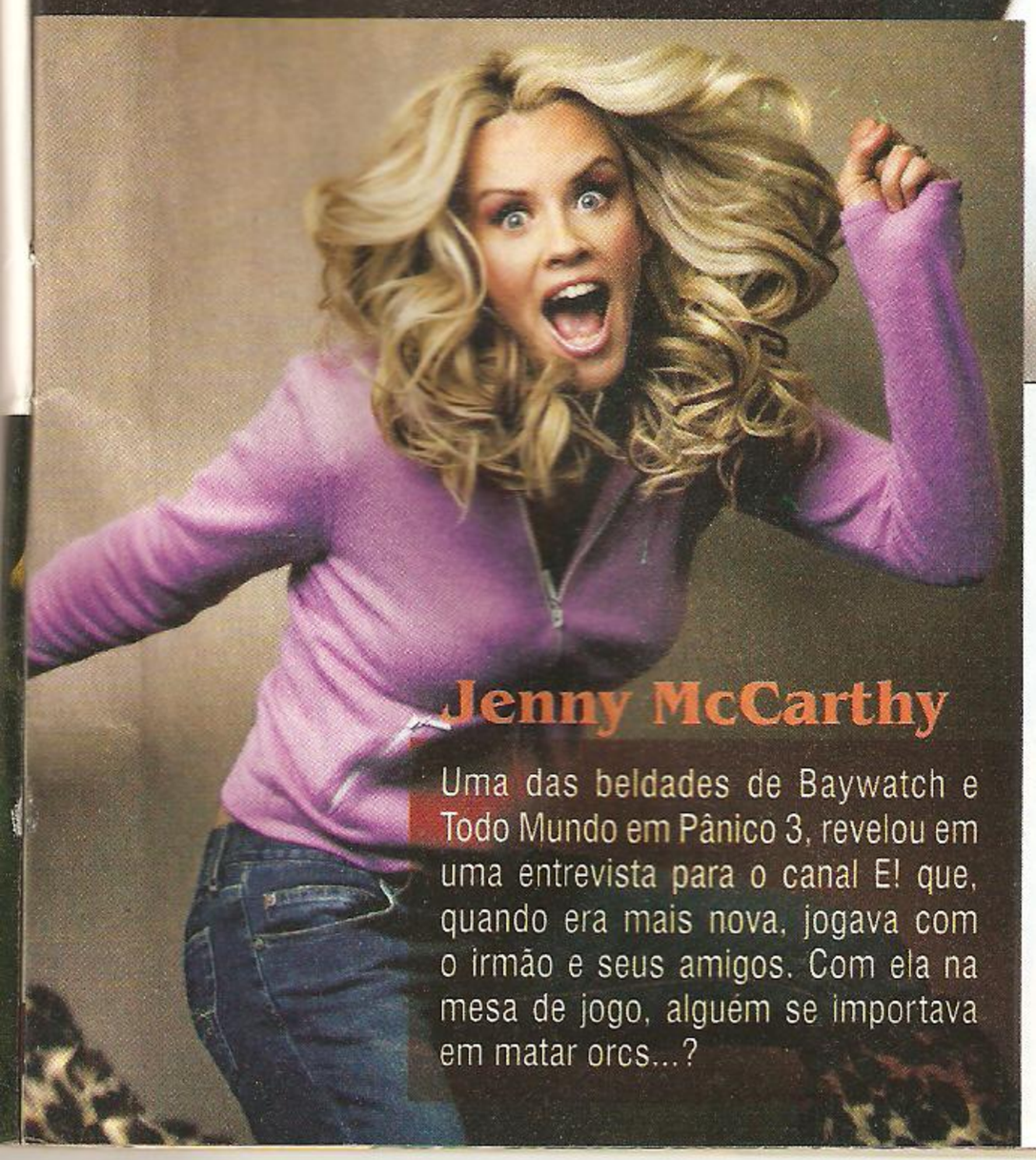
Ele era Wesley Crusher em Jornada nas Estrelas: A Nova Geração, e tão fanático por D&D que foi convidado para escrever uma coluna na revista Dungeon. Disse que jogava durante as filmagens da série, mas nunca mencionou quem mais estaria em seu grupo. Será que Patrick Stewart (o Capitão Picard) ou Michael Dorn (o klingon Worf) também gostavam de rastejar em masmorras?

David Duchovny

Rumores dizem que o eterno agente Mulder de Arquivo X seria um jogador de D&D. Todas as referências a RPGs que apareceram na série, teriam sido sugestões dele. Será verdade, ou outra conspiração governamental?

Daryl Hannah

A caolha malvada Elle Driver de Kill Bill (mas que também já foi sereia) revelou, em uma entrevista, ter jogado "um jogo com dados esquisitos e uma pessoa que descrevia o que estava acontecendo". Ela acha que era D&D, mas fazia muito tempo. Ok, não chega a ser uma RPGista que joga semanalmente com os amigos... mas é a Daryl Hannah, e ela já jogou, então conta!

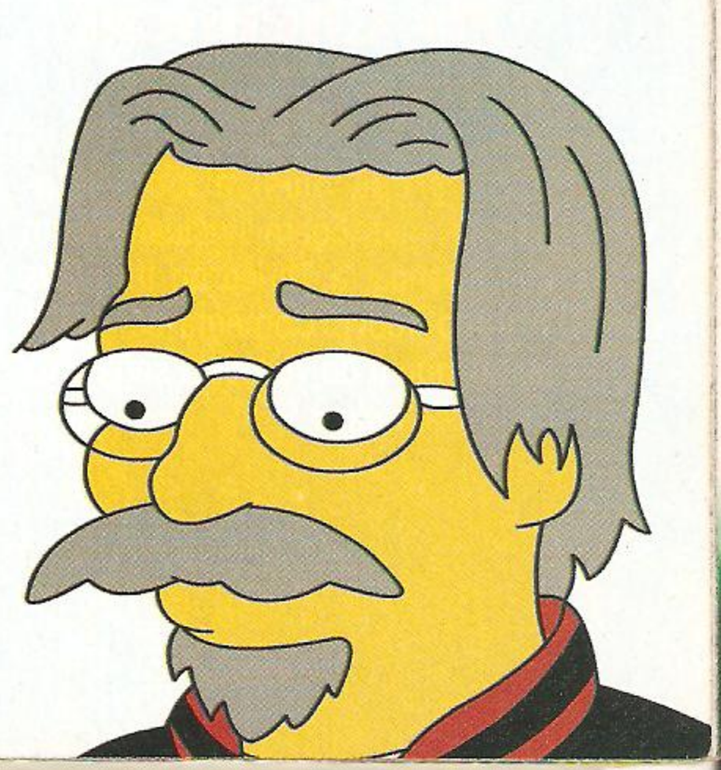


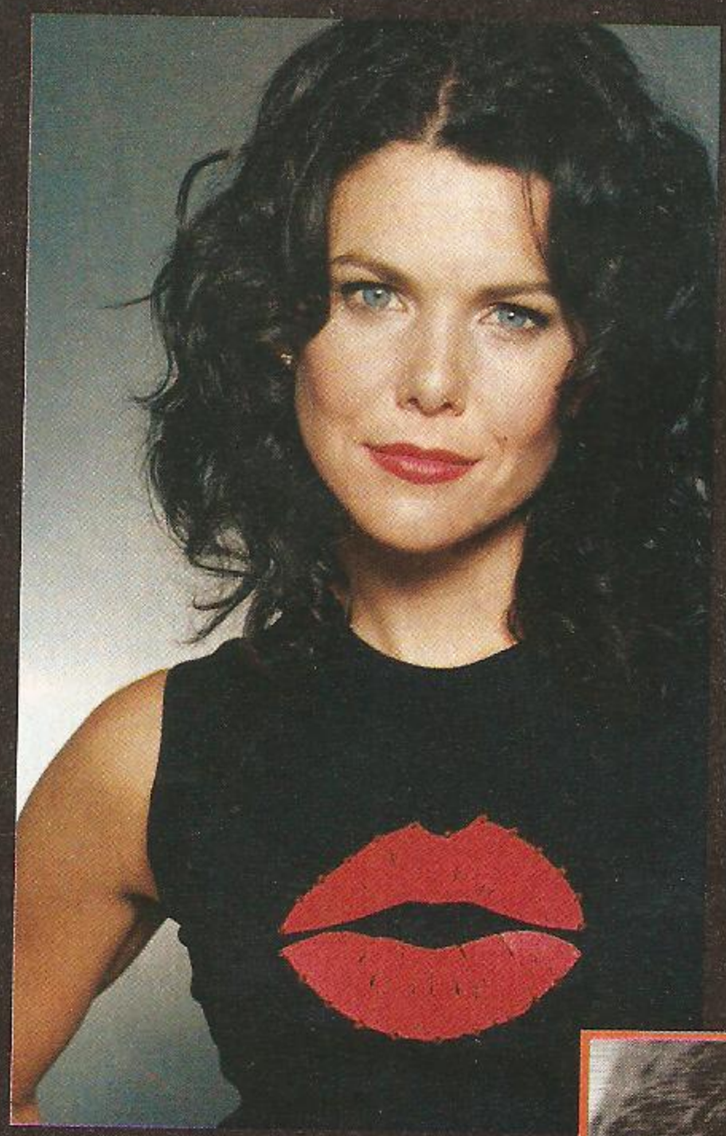
Jenny McCarthy

Uma das beldades de Baywatch e Todo Mundo em Pânico 3, revelou em uma entrevista para o canal E! que, quando era mais nova, jogava com o irmão e seus amigos. Com ela na mesa de jogo, alguém se importava em matar orcs...?

Matt Groening

Quem assiste Os Simpsons e Futurama com certeza notou mais de uma referência a RPGs. Gary Gygax, um dos criadores de D&D, participou de um episódio de Futurama, onde também vimos um beholder e um monstro da ferrugem. O criador do desenho, Matt Groening é um jogador ávido e colecionador de suplementos antigos.



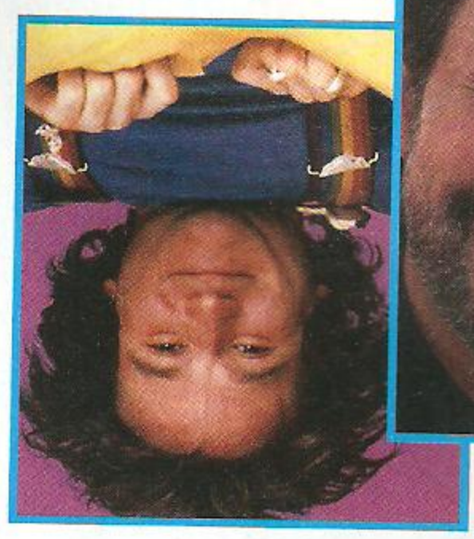


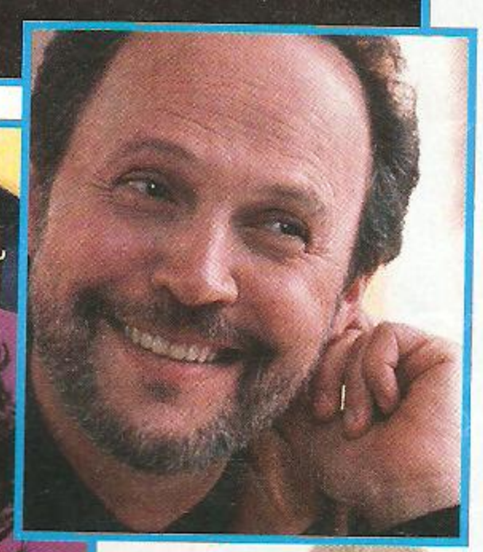
Lauren Grahem

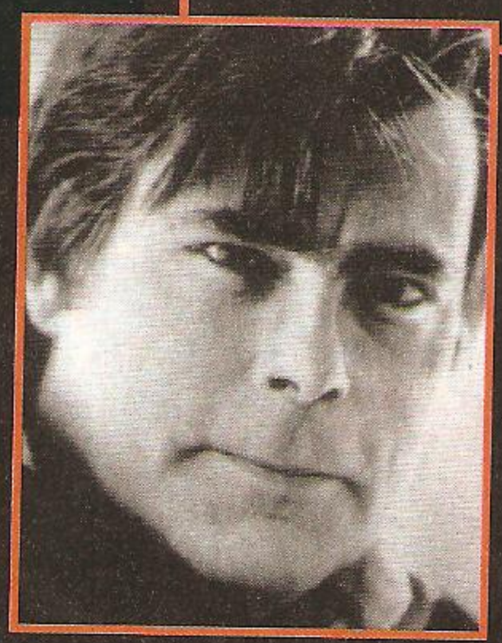
Quem não gostaria de ter a Lorelai Gilmore, da série Gilmore Girls (ou Tal Mãe, Tal Filha, na versão nacional) em sua mesa de jogo? Bom, não dá para garantir que ela joga apenas por causa de uma foto (de repente, ela só estava fazendo divulgação), mas podemos sonhar, não?

Robin Williams & Billy Crystal

O premiado ator de Jumanji, Uma Babá quase Perfeita e Retratos de uma Obsessão, além de parecer estar sempre parece ligado na voltagem 220, é também fã de D&D, coleciona miniaturas (desde a época em que eram feitas de metal) e joga D&D Online. Quem desafia seu bardo gnomo para um concurso de falar rápido? Talvez um de seus melhores amigos, o comediante e apresentador do Oscar Billy Crystal, que, conta-se, faz parte de seu grupo de D&D.







Stephen King

Um dos escritores de terror mais conhecidos da atualidade não esconde ser um tremendo fã de Tolkien e fantasia medieval. Comenta-se que ele também curte D&D. Você teria coragem de jogar com ele mestrando...?

Brian Warner

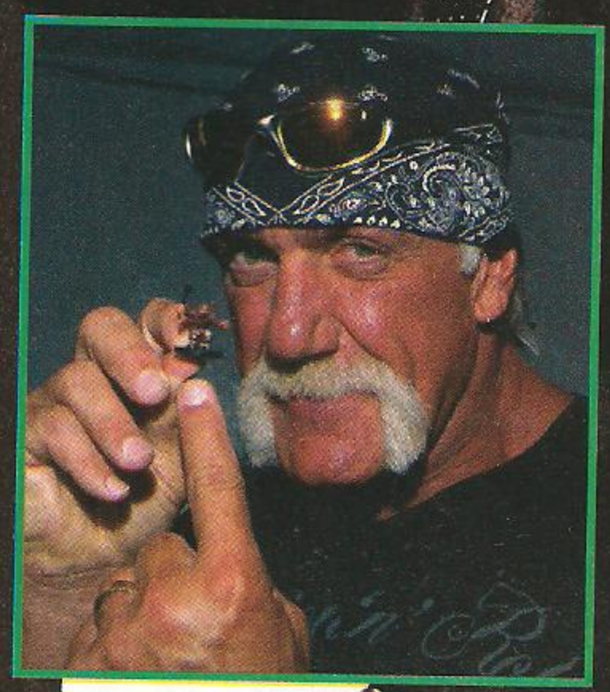
Você não sabe quem é o senhor Warner? E Marilyn Manson, sabe? Este cantor ultraperformático — e dublê de bicho do mal — já afirmou em entrevistas que jogava D&D. Isso sim, é uma imagem realmente assustadora...

Weezer

Os integrantes dessa banda meio que se orgulham de serem nerds. Eles curtem D&D, e suas músicas às vezes mencionam dados de 12 lados e o Livro do Mestre — ou melhor, Dungeon Master´s Guide. Dê uma conferida em In The Garage.

My Chemical Romance

Outro grupo musical com integrantes que jogam (inclusive com outra banda, a Thrice on the Vans Warped Tour). Comenta-se que o personagem do vocalista seria uma meio-elfo ranger.



Hulk Hogan

O mais famoso astro da luta-livre norte-americana, jogando como anão ou meio-orc?! Pelo menos, sabemos que ele gosta de miniaturas.

HERANÇA DE FAMÍLIA

A herança de uma família nobre escondida em masmorras esquecidas pelos homens e guardadas pelos goblins

Essa aventura funciona melhor com quatro personagens de 2º nível, mas pode ser jogada com grupos um pouco maiores, ou de níveis diferentes com algumas alterações. Os textos entre aspas e em vermelho são informações para os personagens que devem ser lidos em voz alta pelo mestre.

O Problema dos Davenport

Tudo começa quando os heróis descobrem que uma família nobre da região, a família Davenport, está contratando aventureiros. Cartazes foram espalhados pela cidade, servos pagos para espalhar a notícia em tavernas e outros locais públicos, enfim, o que for necessário para encontrar aventureiros capazes.

O Mestre pode ligar a tal família à história de um dos personagens, fazendo dele um parente distante que deseja a ajudar. Ou pode simplesmente considerar que os personagens foram ouvir a proposta dos tais Davenports, conhecidos por serem ricos e pagarem bem.

Os personagens que se mostrarem interessados na proposta, vão até o Solar Davenport, uma opulenta mansão que fica na cidade de Bullton, em Lancaster.

Qualquer um que pergunte pela cidade, irá descobrir que os Davenport são uma família tradicional da região, uma de suas fundadoras. Apesar de serem consideravelmente ricos, não possuem muita influência de verdade, sendo vistos por outras famílias nobres com um certo desdém. Essas são as informações descobertas com um sucesso em um teste de Obter Informações ou Conhecimento: Local (CD 15 para ambos).

Evidentemente, qualquer membro da família nobre irá negar a falta de poder político e o desprezo pelas outras famílias, alegando que são boatos sem fundamento ou outras desculpas quaisquer.

Ao chegar no Solar Davenport, os personagens que se apresentarem como aventureiros (ou qualquer outro título "heróico"), serão conduzidos até o escritório pessoal de Williams Davenport, o atual responsável pelos negócios da família.

Sir Williams é uma pessoa séria, ostentando uma aparência nobre e distante, mas ao mesmo tempo atenciosa e carismático. Ele segue ao pé da letra o que se imagina que um "bom nobre" deveria ser: educado, elegante, fino etc.

Depois de pedir para que os personagens se acomodem e fiquem à vontade, ele começa a explicar a sua proposta:

"Caros... heróis. Eu creio que o mais correto a se fazer é ir direto ao assunto, sem mais delongas. Preciso que vocês investiguem o paradeiro de meu sobrinho Glenn, que foi se aventurar em Laughton."

"Ele queria fazer fama como aventureiro e partiu faz algumas semanas e levou consigo a espada de nosso ancestral, o grande Hastins Davenport, um arma magnífica, por sinal. Mas tal fato gerou um desagradável problema, pois o espírito de lorde Hastins voltou de sua sepultura para exigir que a sua espada volte para a casa de sua família."

"Tentamos contatar magicamente o jovem Glenn e explicar a situação e pedir a sua volta, mas não conseguimos. Então, agora estou me oferecendo para contratar vocês para encontrar meu sobrinho, trazê-lo de volta."

"Desconfio que algo de terrível tenha acontecido com ele, e por isso também peço que resgatem a espada de meu ancestral, para que ele pare de assombrar nossa adorada residência".

Sir Williams oferece uma recompensa de 2500 moedas de ouro para grupo, pagos na volta, quando eles trouxerem de volta a espada e o sobrinho (ou alguma prova de que o encontraram). O nobre diz que, caso aceitem, os aventureiros tem sua passagem paga para ir até a cidade de Erbah, em Laughton. Este foi o mesmo transporte (um barco de um navegador amigo da família) que o jovem Glenn tomou antes de desaparecer.

Caso os personagens peçam por uma quantia maior, sir Williams se mostra um pouco contrariado, afinal a sua proposta é muito justa! Os jogadores podem conseguir aumentar o valor pago para 3000 moedas de ouro com um sucesso em um teste de Diplomacia (CD 20, apenas um teste pode ser feito).

Ao aceitarem, sir William entrega aos heróis uma carta, que deve ser mostrada ao capitão do navio, que partirá para Laughton na manhã seguinte.

Chegando em Erbah

A viagem até Laughton é calma e sem incidentes. Os personagens têm tempo de fazer quaisquer preparativos que desejem, para a sua investida até a masmorra onde Glenn Davenport foi com seu grupo de aventureiros.

Depois de desembarcarem, os heróis vão para a cidade de Erbah, onde descansam, se desejarem, ou seguem diretamente para a masmorra.

Se os heróis perguntarem na região a respeito da masmorra (cujo nome já foi esquecido há anos), as únicas coisas que os habitantes locais podem dizer é que é infestada de monstros. Os mais entusiasmados contarão histórias a respeito dos aventureiros que foram e não mais voltaram.

Com um sucesso em um teste de Obter Informações (com CD 25) os personagens conseguem as seguintes informações sobre Glenn Davenport: ele anunciava seu nome a todos, não fazia questão de esconder que estava lá para se tornar um grande herói e foi visto pela última vez pela manhã, antes de ir com seu grupo de aventureiros até a masmorra perto da colina.

Praticamente qualquer morador de Erbah sabe o caminho para a masmorra da colina. Nem precisa de teste nenhum, basta perguntar para qualquer pessoa com mais de 10 anos que ela indica o caminho.

As Ruínas da Colina

Seguindo as indicações, os heróis chegam até a colina em pouco mais de seis horas de caminhada (ou metade disso se estiverem a cavalo).

Mesmo à distância, pode-se ver as ruínas no alto da colina, que não é muito alta. Da antiga construção que ficava lá, pouco mais que algumas paredes destruídas e alguns alicerces sobraram.

Os habitantes locais costumavam retirar as pedras das ruínas para construir suas casas e muros, o que, junto com a ação do tempo e da vegetação que cresceu desordenadamente por toda parte, torna impossível saber o que as ruínas eram em tempos passados.

Essa parte da ruína é relativamente segura, pois os horrores que habitam a masmorra pouco saem à luz do dia. O maior perigo é uma matilha de lobos que ocasionalmente caça nas cercanias das ruínas. Liderados por um lobo muito grande e excepcionalmente inteligente, a matilha sabe como usar os destroços da ruína e os arbustos para emboscar suas presas.

Lobos (7): animal médio, ND 1; Neutro; DVs 2d8+4; PVs 13; Inic +2; Desloc 15m; CA 14 (+2 Des,+2 natural), surpreso 12, toque 12; Ataques: base +1, Agarrar +2, +3 mordida (dano 1d6+1); Ataques Especiais: Imobilização; Qualidades Especiais: Visão na Penumbra, Faro; Fort +2, Ref +2, Von +1; For 13 (+1), Des 15 (+2), Cons 15 (+2), Int 2 (–4), Sab 12 (+1), Car 6 (–2).

Perícias: Furtividade +3, Observar +3, Ouvir +3, Sobrevivência +5.

Talentos: Foco em Arma: Mordida, Rastrear.

Imobilizar: quando um lobo atinge uma vítima com a sua mordida, ele pode tentar imobilizar a vítima, derrubando-a no chão. Para isso ele faz um ataque de toque (depois de que a vítima tenha sido atingida pela mordida) com um bônus de +1 na jogada e se acertar, a vítima estará caída, e sofrerá uma penalidade de –4 na sua CA. Para se levantar a vítima leva uma rodada.

Líder da Matilha: animal médio, ND 2; Neutro; DVs 3d8+9; PVs 24; Inic +2; Desloc 15m; CA 14 (+2 Des,+2 natural), surpreso 12, toque 12; Ataques: base +2, Agarrar +5, +6 mordida (dano 1d6+4); Ataques Especiais: Imobilização; Qualidades Especiais: Visão na Penumbra, Faro; Fort +4, Ref +3, Von +3; For 16 (+3), Des 14 (+2), Cons 16 (+3), Int 4 (–3), Sab 14 (+2), Car 6 (–2).

Perícias: Furtividade +5, Observar +8, Ouvir +8, Sobrevivência +6.

Talentos: Foco em Arma: Mordida, Prontidão, Rastrear.

Imobilizar: quando um lobo atinge uma vítima com a sua mordida, ele pode tentar imobilizar a vítima, derrubando-a no chão. Para isso ele faz um ataque de toque (depois de que a vítima tenha sido atingida pela mordida) com um bônus de +1 na jogada e se acertar, a vítima estará caída, e sofrerá uma penalidade de –4 na sua CA. Para se levantar a vítima leva uma rodada.

Ao perceber que há alguém nas ruínas, os lobos tentarão cercar as vítimas, se mantendo escondidos nos arbustos ou atrás das paredes. Se um dos personagens se afastar do grupo ou estiver sozinho, dois lobos o atacarão e se conseguirem imobilizar sua vítima, outros se juntarão ao ataque.

Se um lobo sofrer mais de 8 pontos de dano da sua suposta vítima, ele fugirá, procurando por presas mais fáceis.

O líder da matilha ataca apenas quan-

do os outros lobos já estão envolvidos em combate. O Mestre pode considerar que se o combate com os lobos estiver muito fácil, o Líder da Matilha se juntará ao conflito, atacando o aventureiro que aparente ser mais forte e poderoso.

Caso o grupo afugente a matilha, o Mestre deve lembrar que os lobos estarão nas ruínas quando os aventureiros voltarem da masmorra. Com os heróis cansados e feridos, esses lobos podem se tornar oponentes muito perigosos.

Escondido entre uma junção de três paredes que ainda estão em pé, no meio de alguns entulhos e mato, está uma escadaria de pedra, que desce até a verdadeira masmorra. Antigamente essa entrada ficava atrás de uma porta secreta muito bem escondida, mas agora a única coisa que atrapalha a visão é a vegetação e algumas pedras.

Os personagens conseguem encontrar a entrada com um sucesso em um teste de Procurar, (CD 15).

Personagens que tenham o talento Rastrear e obtenham um sucesso no teste de Sobrevivência (CD 17) para encontrar pegadas de um grupo de 4 criaturas humanóides, mas pequenas, que usaram essa entrada nos últimos dois dias. O Mestre só deve fornecer essa informação se o personagem com o talento avisar que está procurando por rastros.

Descendo na Masmorra

A escadaria das ruínas desce vários metros abaixo do solo, levando a uma construção subterrânea complexa.

Em tempos antigos, a masmorra era um local de encontro de um grupo secreto, que buscava poder de demônios e outras entidades de outros planos.

Dispersos há muito tempo, não sobrou nenhum indício dos membros desse grupo, e a masmorra permaneceu escondida por séculos, até que uma entrada foi descoberta por uma tribo de goblins.

O chefe dessa tribo, Muglat um sacerdote poderoso e muito esperto (para os padrões goblin, claro), logo percebeu o que masmorra poderia servir como esconderijo ideal para os seus comandados.

Depois de estudar atentamente a masmorra, suas armadilhas e suas portas secretas, Muglat ordenou que a tribo tomasse o lugar. Ao investigar as câmaras mais profundas, ele descobriu um pergaminho que explicava como conjurar "uma criatura de grandes poderes, vinda de outro plano".

Muglat pretendia usar essa criatura para tornar seu domínio sobre os outros goblins ainda mais forte, para evitar que algum guerreiro mais jovem disputasse seu posto. Com um servo enviado pelo seu deus, ele podia alegar que tem apoio e aprovação divina!

Mas seus planos deram errado. A criatura conjurada era um barghest chamado Gururvaak, muito mais forte que o sacerdote goblin e que rapidamente tomou o posto de líder da tribo, proclamando-se como um enviado do deus dos goblins, encarregado de uma importante missão.

Gururvaak precisa absorver a força vital de outros seres vivos inteligentes para aumentar seu poder e tal procedimento é muito mais fácil no nosso mundo. Ele pretende usar a tribo para "amaciar" as suas vítimas, aventureiros em busca de tesouros.

O primeiro nível da masmorra é um salão elaborado, feito para confundir os invasores. Para se ter acesso ao verdadeiro esconderijo, é necessário saber o segredo que abre uma passagem debaixo da estátua na câmara central.

Os goblins descobriram esse segredo quando invadiram a masmorra, e tomam cuidado para não deixar nenhum estranho descobrir. Eles temem que seu deus os mate se eles revelarem para qualquer um que não seja da tribo (pelo menos, é o que Muglat disse que aconteceria).

Patrulhando essa parte da masmorra existem 12 goblins, divididos em grupos de 4 indivíduos. O Mestre pode colocar esses

goblins em qualquer parte da masmorra, onde achar que será melhor para a aventura.

Caso os aventureiros entrem em conflito com uma das patrulhas, existe uma chance de outra patrulhar ouvir (o Mestre faz um teste de Ouvir, com CD entre 15 e 20) e correr para avisar Gururvaak sobre os invasores, descendo pela passagem da estátua.

Goblins (4): Humanóide Pequeno (goblinóide), ND 1/3; Neutro e Maligno; DVs 1d8+1; PVs 5; Inic +1; Desloc 6m; CA 14 (+1 tamanho, +1 Des,+2 corselete de couro), surpreso 12, toque 12; Ataques: base +1, Agarrar –3, +2 maça estrela (dano 1d6) ou +3 lança curta (dano 1d4); Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m; Fort +3, Ref +1, Von –1; For 11, Des 13 (+1), Cons 12 (+1), Int 10, Sab 9 (–1), Car 6 (–2).

Perícias: Esconder-se +5, Furtividade +5, Intimidar +2, Observar +2, Ouvir +2.

Talentos: Prontidão.

Equipamento: maça estrela, armadura de couro, 2 lanças, saco de couro com comida, objetos pessoais (dados, pedras lustrosas, insetos mortos etc.) e 1d6 moedas de prata em cada.

1. Escadaria

"Os degraus terminam em uma abertura em formato de porta, que leva a uma sala grande."

Não há nenhum tipo de iluminação por aqui, pois os goblins enxergam no escuro. Se os personagens não providenciarem nenhuma luz, estão no escuro total. Todas as descrições consideram que os personagens possuem algum tipo de iluminação, se esse não for o caso, o Mestre deve alterar as descrições de acordo com as circunstâncias.

2. O Salão das Localidades

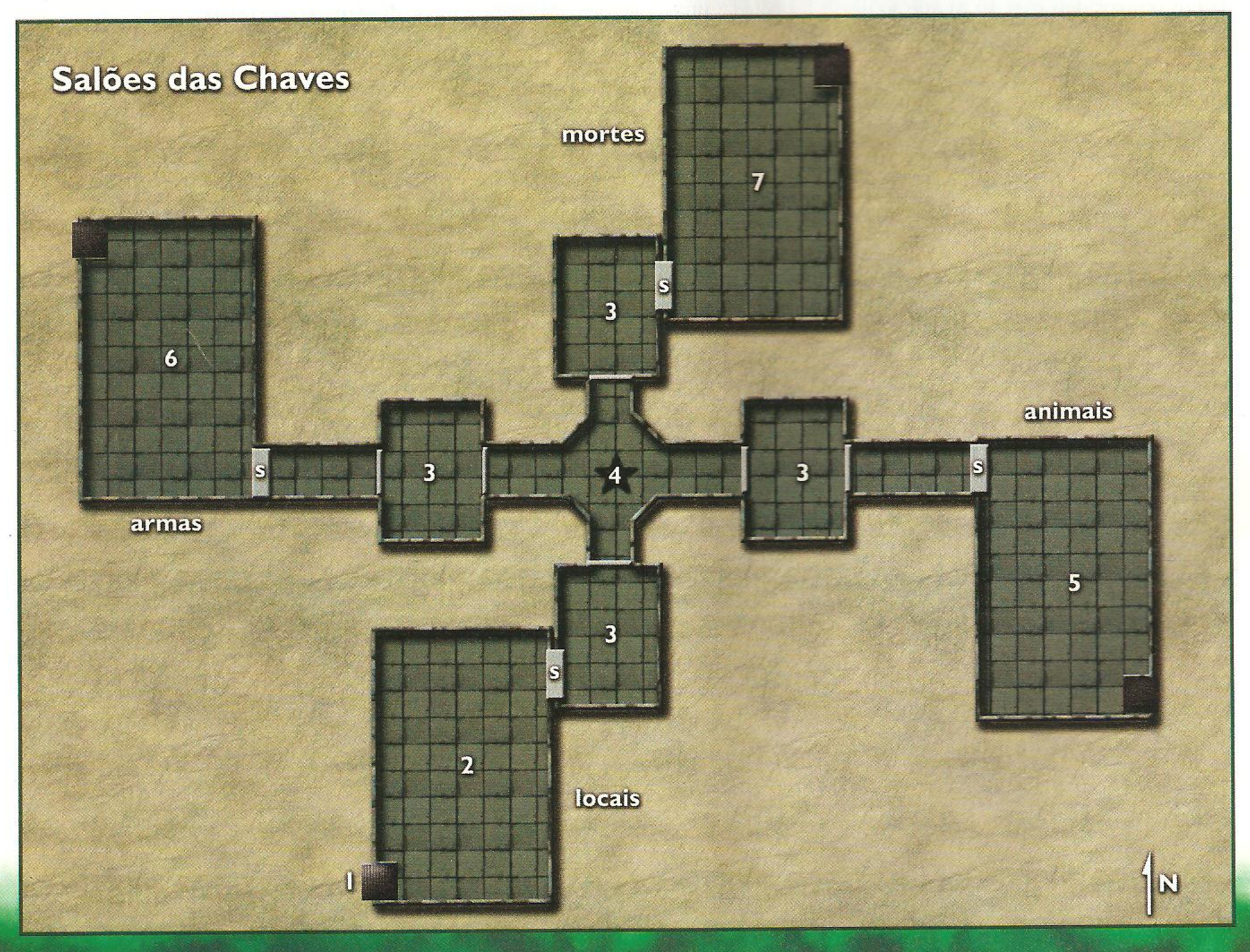
"Essa câmara espaçosa tem as paredes todas decoradas com pinturas, quem se desgastaram com o tempo, deixando buracos nas imagens. Cada parede é ocupada por uma imagem: Na parede logo a frente de vocês há a imagem de uma cena de caçada, com nobres montados a a cavalo perseguindo uma gazela, com um castelo ao fundo; na parede a norte pode-se ver a pintura de um barco navegando em um rio; a parede oeste é toda ocupada com imagens de uma cidade e na parede sul tem a imagem de duas pessoas subindo uma montanha."

"No centro da sala, no meio de um pedestal de pedra há uma inscrição entalhada: 'Mesmo quando o mais hábil dos navegadores chega à metrópole, impressiona-se com a casa do rei, que muito mais é do que com qualquer cume' "

No pedestal de pedra no centro da sala há uma pequena armadilha, e o primeiro que tocar as letras entalhadas soltará um jato de gás, que atinge apenas ele. O gás era – há muuuuuito tempo atrás – um veneno mortal, mas agora apenas causa uma coceira irritante, o que dá uma penalidade de –1 nas jogadas de ataque por 24 horas (a vítima que obtiver um sucesso em um teste de Fortitude com CD 12 evita esse efeito).

Atrás da imagem da gazela, há uma porta escondida (CD 10 para encontrar com um teste de Procurar), que leva para a outra sala.

Resposta do enigma da sala: Castelo.



Painel da Estátua

ordem: cobra, castelo, adaga e fogo

3. Antecâmara da Escadaria

"Essa sala é um pouco menor do que as salas que vocês acabaram de sair, com mais ou menos 3 metros por 6 metros. Em uma de suas paredes há uma porta de pedra trabalhada, mas sem fechadura ou outro tipo de tranca."

Essas quatro salas são iguais, por isso tem a mesma descrição. Os personagens chegam nelas através das portas escondidas nas câmaras 2, 5, 6 e 7.

A outra porta leva até a câmara central, onde está a estátua e a passagem para o nível abaixo.

Não há nenhuma armadilha nessas salas, mas as patrulhas goblins costumam usá-las como local para ficar ou descansar. Existe uma chance em três (um resultado de 1 ou 2 em um d6) de que haja uma patrulha na sala quando os aventureiros entrem nela.

4. Câmara Central

"Nessa sala octogonal o teto é mais alto e forma uma abóbada a mais de 3 metros de altura, o chão é composto de lajotas de pedra branca manchada. Quatro corredores saem dessa sala, sendo que um deles é o qual por onde vocês vieram"

"A única coisa que existe nessa sala é uma estátua de pedra de uma guerreira em armadura, segurando um escudo redondo, com dezesseis símbolos estranhos entalhados no centro. Ela está com a cabeça olhando para baixo e as duas mãos apoiadas no escudo. Seus cabelos são curtos e seus olhos estão fechados."

Os símbolos entalhados no escudo da estátua são a chave para a passagem secreta para o nível inferior. Esses entalhes podem ser pressionados, como botões, mas apenas um de cada linha. Se um segundo símbolo da mesma linha é pressionado, o anterior salta e volta à posição original. Para revelar a passagem (que fica embaixo da estátua), é preciso que se pressione os símbolos certos em cada linha.

A primeira linha contém os seguintes símbolos (da esquerda para a direita): um peixe, um pássaro, uma cobra e um rato.

A segunda linha tem imagens estilizadas de um castelo, de um rio, uma casa (representando uma cidade) e uma montanha (também da esquerda para a direita).

Na terceira linha, os jogadores encontram os símbolos de um porrete, uma adaga, um machado e uma flecha.

E por fim, a última linha tem símbolos mais simples: um raio, uma chama, uma caveira e uma gota.

Existem pistas deixadas nos enigmas das salas 2, 5, 6 e 7, onde a resposta certa diz qual é o botão a ser apertado.

A combinação correta é: cobra (na primeira linha), castelo (na segunda), adaga (na terceira) e fogo (na última). Quando essa seqüência é pressionada, um mecanismo escondido desloca suavemente a estátua para o lado, revelando uma escadaria que desce para o nível inferior.

Se algum personagem pressiona uma seqüência errada, o mesmo mecanismo solta um pequeno choque elétrico que causa 1d6 pontos de dano em quem estive a 1m da estátua. Depois de cada seqüência errada, os botões voltam a posição normal, ou seja, sem nenhum estar pressionado.

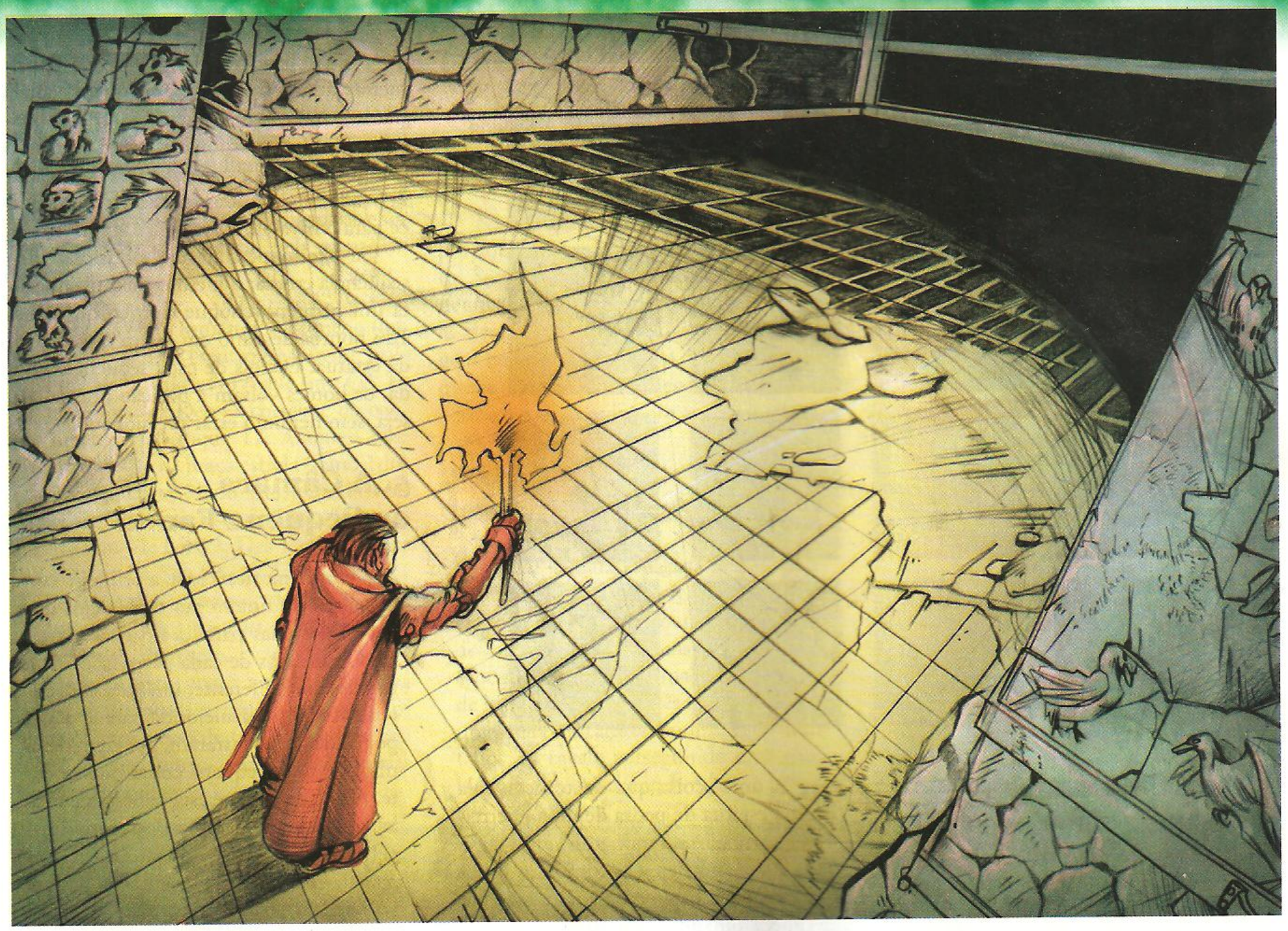
5. A Câmara da Pequena Fauna

"Ao entrar nessa sala, a primeira coisa que vocês notam são os azulejos que cobrem as suas paredes do chão ao teto. Os azulejos de cada parede possuem um desenho diferente, um para cara parede. Assim, os azulejos da parede oeste, por onde vocês entraram, possuem desenhos de uma pequena cobra ou serpente. A parede a norte está coberta de azulejos amarelos, descascados, com imagens de um roedor, um rato ou ratazana. Na parede logo a frente da entrara (a oeste), os azulejos mostram vários tipos diferentes de peixes, enquanto a parede sul tem azulejos de tamanhos diferentes, como um mosaico, cada um deles de uma cor, mas com um desenho de um pássaro no seu centro"

"O chão desta sala também é feito com azulejos, mas esses não têm nenhuma imagem, apenas são de cores diferentes. No centro da sala, os azulejos formam um mosaico, montando letras que formam a seguinte frase: 'Enxames, cardumes e ninhos. Para uns são pragas, para outros são fonte de alimento, mas sempre haverá aquele que todo homem teme' "

Caso alguém leia a frase do mosaico em voz alta, todos os personagens que estiverem na sala devem obter um teste de Vontade (CD 12) ou sofrerão de uma pequena maldição, que causa um medo incontrolável de um dos quatro tipos de animais dos azulejos. Essa fobia perdura por 1d6 dias.

Os personagens devem ter entrado na sala através da porta secreta, disfarçada entre os azulejos. A outra saída era uma escada que levava a superfície, sendo inclusive por onde os goblins descobriram a masmorra. Gururvaak ordenou que a saída fosse fechada, então os goblins causaram um desaba-



mento na escadaria, que não pode mais ser usada para sair da masmorra.

Resposta do enigma da sala: Cobra.

6. O Salão dos Instrumentos de Guerra

"Esse salão tem suas paredes cobertas de entalhes, que agora estão danificados pelo tempo, pela sujeira e outros fatores. Mesmo assim, ainda é possível se perceber qual são as imagens nos entalhes. Todos entalhes mostram pessoas lutando usando armas. Em cada imagem, os combatentes usam o mesmo tipo de arma, como se fosse um duelo ou um torneio. O tipo de arma muda em cada parede: porretes a leste, por onde vocês entraram, arcos e flechas na parede norte, machados na parede oposta à entrada e finalmente, facas e adagas na parede sul."

"No centro da sala há os restos do que deveria ter sido uma estante ou armário para guardar armas. Em baixo dos pedaços carcomidos de madeira, há uma placa de metal onde estão pintados os dizeres: 'Pois na guerra todos os instrumentos se tornam armas, do arado ao forcado, do ancinho ao pedaço de madeira. Essas são as armas dos bárbaros e dos plebeus, Os nobres não, pois preferem a arma do assassino.'"

Séculos atrás, o baú que continha a placa metálica escondia uma armadilha mortífera, mas o tempo apodreceu a madeira e inutilizou quaisquer mecanismos que lá existiam.

Assim como em outras salas, há uma escada que subia a superfície, saindo da sala em direção à superfície, mas a estrutura desmoronou anos atrás, enchendo a escada de terra e pedras, impossibilitando a saída.

Resposta do enigma da sala: Adaga.

7. O Salão Final

"Essa câmara é a mais distante da sala por onde vocês entraram e assim como a da entrada, também possui pinturas em suas paredes."

"As pinturas são mais simples que a do salão da entrada; cada parede foi coberta com uma única cor e em seu centro está desenhado um símbolo em uma segunda cor. Claro que as tintas estão gastas e carcomidas em diversas partes, devido ao tempo e a má conservação."

"Na parede oeste, onde fica a porta secreta pela qual vocês entraram, a imagem é a de um crânio humano em um fundo negro. A parede oposta, a leste, está pintada de azul com uma imagem de um enorme relâmpago que desce do teto até chão. Na parede à direita (ou seja, a sul) está desenhada uma grande fogueira em um fundo verde claro, enquanto na parede da esquerda (a norte), em um fundo branco, uma mão segura um frasco com um líquido púrpura e onde o ele toca a mão, formam-se ferimentos".

"O chão é de terra batida muito dura, sem o cuidado e os detalhes das outras salas. Ao norte, uma entrada antigamente conduzia a uma escadaria, mas séculos de infiltrações fizeram com que a terra preenchesse essa antiga saída para a superfície".

"No teto há uma inscrição que diz: 'a mais poderosa das forças, que torna os dragões tão poderosos como deuses e tão altivos como vulcões'"

A única armadilha que ainda está ativa nessa sala é a da parede negra. Qualquer

personagem de tendência Bondosa ou Neutra que toque a imagem do crânio humano (que está a apenas 50 cm do solo) sofrerá uma descarga de 1d6+3 pontos de dano por energia negativa (um sucesso em um teste de Reflexos, CD 12, diminui esse dano pela metade).

Resposta do enigma da sala: Fogo.

O Esconderijo da Tribo

Depois de descerem as escadas embaixo da estátua, os personagens dos jogadores chegarão ao nível principal da masmorra, o verdadeiro esconderijo do antigo grupo secreto. Era nessas salas que elaboravam seus planos, conspirações e intrigas. E também onde guardavam seus tesouros e documentos.

Qualquer papel ou pergaminho com alguma informação do grupo já apodreceu faz tempo e não existe mais. Os tesouros foram saqueados por inúmeros invasores e o pouco que sobrou foi tomado pelos goblins e depois por Gururvaak.

Os personagens devem encontrar com muitos goblins nessa parte da masmorra, mas eles não lutam até a morte. Foram instruídos pelo barghest a não matar os intrusos de forma alguma, apenas feri-los e enfraquecê-los. Gururvaak precisa derrotar e devorar suas vítimas para adquirir mais poder, e não quer que seus "servos" estraguem suas refeições.

Os goblins atacam os personagens dos jogadores com armas de ataque à distância (como lanças curtas) por duas rodadas e depois fogem para a sala 6, para atrair possíveis perseguidores até o líder da tribo. Existem ao todo 25 goblins na tribo (sem contar os 12 do nível superior) além de Muglat e Gururvaak (as mulheres e crianças ficam na sala 7, sob os cuidados do sacerdote).

Nesses salões não há nenhuma iluminação (exceto na sala 6) além da que os personagens tragam consigo. As descrições levam em conta que os heróis pode ver o que está na sala, se não for o caso, o Mestre altera a descrição de acordo com a situação.

1. Final da Escadaria Secreta

"Descendo pelos degraus na passagem escondida embaixo da estátua, vocês chegam a uma porta e pedra, com batente e decorações em ferro. No alto da porta há uma inscrição em símbolos tão gastos que mal dá para se ler..."

A porta está destrancada e leva ao corredor descrito a seguir. A inscrição não é importante, apenas uma antiga saudação do grupo secreto. Um personagem que obter sucesso em um teste de Decifrar Escrita (com CD 20) consegue ler "Glória aos irmãos de segredo e propósito! Poder aos que merecem!".

2. Corredor das Sombras

"Logo atrás da porta se estende um longo corredor com apenas 1 metro de largura. Antigamente, tochas ficavam em suportes nas paredes, espaçadas o suficiente para deixar longas sombras e um ar sinistro ao local. Agora, os suportes estão vazios."

Os goblins tiraram os restos das tochas que estavam nos suportes quando se mudaram para a masmorra.

Normalmente, um goblin fica de vigia ao lado da porta a norte, para a sala 3. Quando os personagens dos jogadores entram no corredor, não conseguem ver de imediato o vigia, mesmo com a iluminação que trazem. Por outro lado, o goblin consegue ver os invasores e corre para avisar os outros goblins na câmara 3.

Caso os personagens entrem sem fazer barulho, tem uma chance de surpreender o goblin (que normalmente está cochilando). O Mestre deve fazer um teste de Ouvir do goblin, com CD 5 caso os personagens façam qualquer barulho mais alto do que sussurros ou fala baixa ou CD 10 caso eles entrem cuidadosamente e sem fazer nenhum barulho.

Se algum goblins das patrulhas do piso superior desceu para avisar dos invasores, esse goblin não estará de vigia.

Goblin Vigia: Humanóide Pequeno (goblinóide), ND 1/3; Neutro e Maligno; DVs 1d8+1; PVs 5; Inic +1; Desloc 6m; CA 14 (+1 tamanho, +1 Des,+2 corselete de couro), surpreso 12, toque 12; Ataques: base +1, Agarrar –3, +2 maça estrela (dano 1d6) ou +3 lança curta (dano 1d4); Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m; Fort +3, Ref +1, Von –1; For 11, Des 13 (+1), Cons 12 (+1), Int 10, Sab 9 (–1), Car 6 (–2).

Perícias: Esconder-se +5, Furtividade +5, Intimidar +0, Observar +2, Ouvir +3.

Talentos: Prontidão.

Equipamento: maça estrela, armadura de couro, 1 lanças e 4 moedas de prata.

3. Grande Antecâmara

"Vocês reparam que esse salão já foi bem decorado, mas agora é tomado pelo abandono. Restos de tapeçarias estão presos as paredes, e as colunas que servia como decoração para os cantos da sala estão todas lascadas e rachadas. Os batentes das quatro portas nas paredes leste e oeste estão gastos e carcomidos. As próprias portas de madeira estão praticamente em frangalhos, quase caindo aos pedaços. A única coisa que está conservada nessa sala é a porta dupla na parede oposta por onde vocês entraram"

Essa antecâmara servia de acesso para os depósitos e aposentos de leitura do antigo grupo. Hoje é apenas usado como salão comum pelas patrulhas goblin e ponto de descanso entre um turno e outro.

Se os personagens dos jogadores conseguiram chegar até aqui sem que nenhum goblin descesse para avisar sobre os invasores, eles surpreenderão 8 goblins que estão apostando em algum jogo com ossos e dados. Esses goblins atacarão os invasores, mas fugirão depois de duas rodadas.

Goblins (8): Humanóide Pequeno (goblinóide), ND 1/3; Neutro e Maligno; DVs 1d8+1; PVs 5; Inic +1; Desloc 6m; CA 14 (+1 tamanho, +1 Des,+2 corselete de couro), surpreso 12, toque 12; Ataques: base +1, Agarrar –3, +2 maça estrela (dano 1d6) ou +3 lança curta (dano 1d4); Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m; Fort +3, Ref +1, Von –1; For 11, Des 13 (+1), Cons 12 (+1), Int 10, Sab 9 (–1), Car 6 (–2).

Perícias: Esconder-se +5, Furtividade +5, Intimidar +2, Observar +2, Ouvir +2.

Talentos: Prontidão.

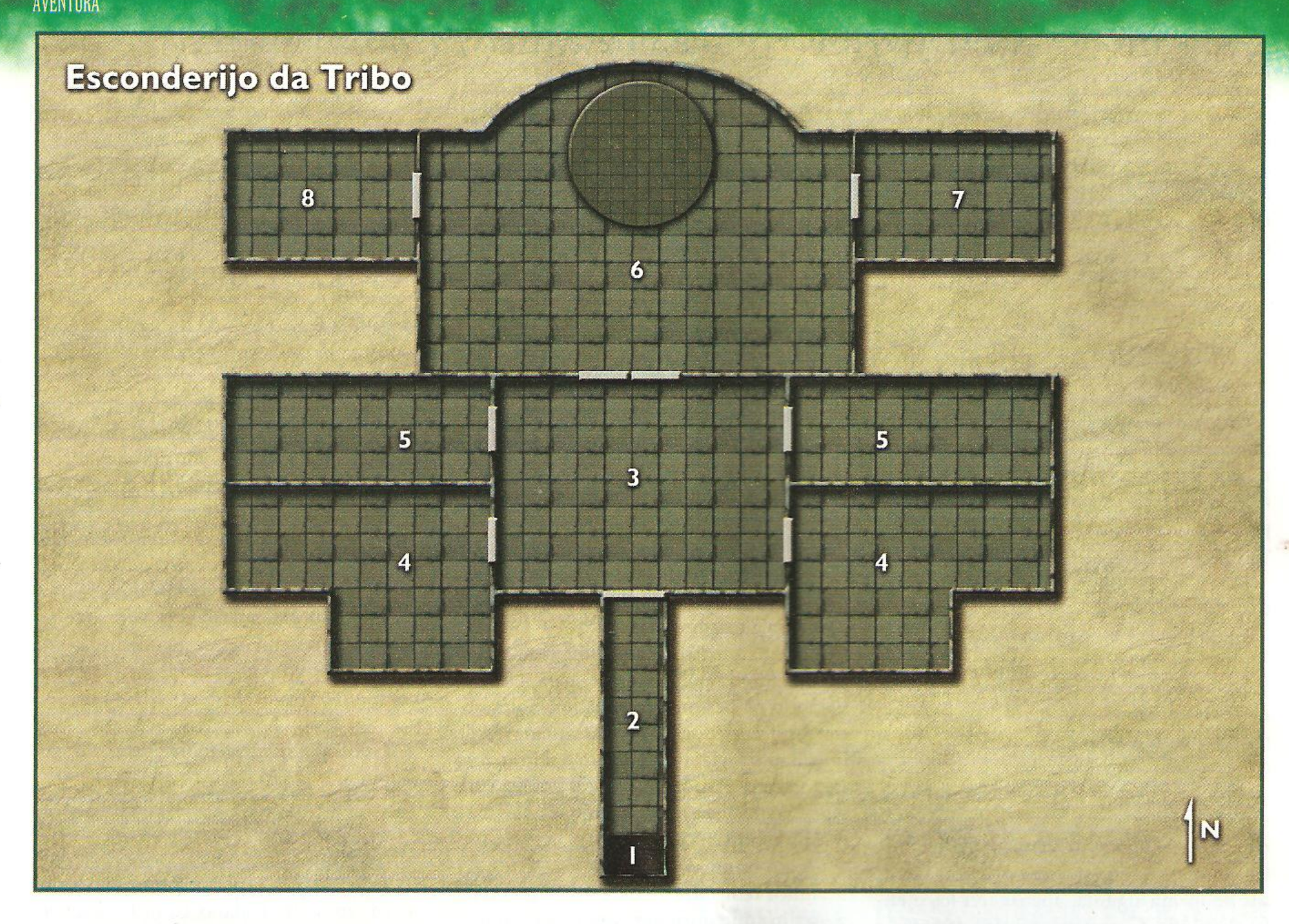
Equipamento: maça estrela, armadura de couro, 2 lanças, saco de couro com comida, objetos pessoais (dados, pedras lustrosas, insetos mortos etc.) e 1d6 moedas de prata em cada.

Se o vigia do corredor 2 avistou os heróis, ele terá avisado esses goblins e todos atacarão os aventureiros assim que abrirem a porta.

4. Depósitos Abandonados

"Essa sala escura e malcheirosa tem todo o tipo de lixo empilhado por todo lugar, em especial nos cantos. O maucheiro é tanto que chega a dar náuseas."

Quando os goblins se mudaram para a masmorra, jogaram todo lixo e entulho que não conseguiram usar nessas salas, que eram antigos depósitos e já tinham uma boa quantidade de detritos apodrecidos. Com o



tempo, eles se acostumaram a usar essas câmaras como depósitos de lixo.

Eles não ficam muito tempo nessas salas, apenas jogam o lixo e saem, porque alguns deles já foram mordidos pelas centopéias que vivem no meio da matéria podre.

Essas centopéias gigantes, com cerca de um metro e meio de comprimento, atacam qualquer coisa viva que encontre, principalmente criaturas que revirem as pilhas de entulho, onde elas estão escondidas.

No meio do lixo, existem 30 moedas de ouro (em cada sala), mas para encontrá-las leva mais de uma hora procurando (metade desse tempo com um sucesso em um teste de Procurar, CD 20).

Centopéias Gigantes (5): Inseto Médio, ND 1/2; Neutro; DVs 1d8; PVs 4; Inic +2; Desloc 12m, Escalada 12m; CA 14 (+2 Des,+2 natural), surpreso 12, toque 12; Ataques: base +0, Agarrar –1, +2 mordida (dano 1d6-1 mais veneno); Ataques Especiais: Veneno; Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m, Características de Inseto; Fort +2, Ref +2, Von +0; For 9 (–1), Des 15 (+2), Cons 10, Int –, Sab 10, Car 2 (–4).

Perícias: Escalar +10, Esconder-se +10, Observar +4.

Talentos: Acuidade com Arma.

Veneno (Ext): a mordida da centopéia gigante injeta um veneno poderoso, que faz a vítima perder 1d3 pontos de Destreza se não obtiver um sucesso em um teste de Fortitude (CD 10) assim que é picada. Se a vítima falhou no teste, deve fazer um outro teste um minuto depois (10 rodadas), com a mesma CD, para evitar perder outros 1d3 pontos de Destreza.

Inseto (Ext): centopéias gigantes são insetos, por isso não possuem um valor de Inteligência e são imunes a magias e efeitos que afetem a mente.

5. Dormitórios dos Guerreiros

"Essa câmara claramente é usada pelos goblins como dormitório ou local de descanso. Espalhados pelo chão estão várias peles, trapos amontoados e montes de palha e capim, que as criaturas usam como camas. Vocês conseguem ver algumas roupas e armas quebradas jogadas aqui e ali."

"Quatro goblins que estavam descansando berram alguma coisa em sua própria língua e atacam vocês!"

Essas duas salas foram "modificadas" pelos goblins e agora são os dormitórios coletivos dos machos da tribo, enquanto as fêmeas e as crianças ficam na sala 7, junto com Muglat.

Cada dormitório tem 4 goblins que não estão em patrulha. Se os goblins foram avisados sobre os invasores, todos estarão na sala 6 e os dormitórios estarão vazios.

Goblins (4): Humanóide Pequeno (goblinóide), ND 1/3; Neutro e Maligno; DVs 1d8+1; PVs 5; Inic +1; Desloc 6m; CA 14 (+1 tamanho, +1 Des,+2 corselete de couro), surpreso 12, toque 12; Ataques: base +1, Agarrar –3, +2 maça estrela (dano 1d6) ou +3 lança curta (dano 1d4); Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m; Fort +3, Ref +1, Von –1; For 11, Des 13 (+1), Cons 12 (+1), Int 10, Sab 9 (–1), Car 6 (–2).

Perícias: Esconder-se +5, Furtividade +5, Intimidar +2, Observar +2, Ouvir +2.

Talentos: Prontidão.

Equipamento: maça estrela, armadura de couro, 2 lanças, saco de couro com comida, objetos pessoais (dados, pedras lustrosas, insetos mortos etc.) e 1d6 moedas de prata em cada.

Caso os personagens vasculhem entre as camas improvisadas, depois de uma ho-

ra encontrarão em cada sala 120 moedas de cobre e (apenas se obtiverem um sucesso em um teste de Procurar, CD 10) 50 moedas de prata.

6. Salão Principal

"Além das portas duplas, vocês vêm um salão digno de qualquer templo. Talvez até já tenha sido um, tempos atrás. Mas agora está ocupado por decorações rústicas, feitas pelos goblins, que fincaram tochas e velas em vários pontos da câmara."

"O que se destaca é o 'trono' improvisado que fica no final da sala, onde um goblin grande e muito forte, com pele vermelho-azulado e um estranho brilho nos olhos observa vocês atentamente. Ao seu lado, um outro goblin, vestido com capa, e vários penduricalhos preso, segurando um bordão. Ele parece ser um xamã ou algum tipo de sacerdote."

"Além desses dois, outros guerreiros goblins estão na sala, com uma expressão que mistura medo, anseio e curiosidade".

Agora a coisa fica complicada para os heróis. Se eles conseguiram chegar até aqui sem que nenhum goblin escapasse para avisar seus companheiros, haverá apenas 8 goblins na sala, aguardando as ordens de Gururvaak ou de Muglat. Caso contrário, todos os goblins da tribo estarão nessa sala (alguns escondidos, para pegar os intrusos de surpresa).

Se os jogadores decidirem por um combate direto, há uma boa chance dos goblins vencerem, com a ajuda do sacerdote e do barghest. Os goblins atacarão diretamente, enquanto o Muglat e Gururvaak usarão suas magias para ajudar seus servos e enfraquecer os invasores. Gururvaak depois entrará no combate, planejando devorar os heróis.

Mas há uma outra solução mais fácil para os aventureiros. Muglat quer se livrar do barghest, que tomou seu poder de líder da tribo. Ele percebe nos invasores a chance que estava esperando, principalmente se acreditar que eles são poderosos.

Muglat irá perguntar o que os invasores vieram fazer aqui, invadindo a tribo do "poderoso" Gururvaak. Se os heróis explicarem que estão à procura de Glenn Davenport (ou descreverem o nobre e sua espada), o sacerdote explicará que "esse outro invasor" foi derrotado e morto por eles. Se o grupo ainda perguntar a respeito de seus pertences ou da espada, será a oportunidade que Muglat queria.

O barghest não compreende o idioma Comum (apenas Goblin, Infernal e Worg), e espera que o sacerdote lhe explique o que os invasores querem. Muglat, confiando na arrogância de Gururvaak, diz que os invasores o estão desafiando para uma luta, dizendo que ele é fraco e covarde.

Gururvaak ataca imediatamente os jogadores, berrando para que os outros goblins não atrapalhem.

Se os jogadores derrotarem o barghest, Muglat lhes dá a espada e alguns pertences restantes de Glenn Davenport (um broche, o que restou de suas roupas e um livro de poesias com várias páginas rasgadas). Ele permite que os heróis saiam sem se incomodados pelos goblins, afinal, já tem o que desejava.

Goblins (8): Humanóide Pequeno (goblinóide), ND 1/3; Neutro e Maligno; DVs 1d8+1; PVs 5; Inic +1; Desloc 6m; CA 14 (+1 tamanho, +1 Des,+2 corselete de couro), surpreso 12, toque 12; Ataques: base +1, Agarrar –3, +2 maça estrela (dano 1d6) ou +3 lança curta (dano 1d4); Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m; Fort +3, Ref +1, Von –1; For 11, Des 13 (+1), Cons 12 (+1), Int 10, Sab 9 (–1), Car 6 (–2).

Perícias: Esconder-se +5, Furtividade +5, Intimidar +2, Observar +2, Ouvir +2.

Talentos: Prontidão.

Equipamento: maça estrela, armadura de couro, 2 lanças, saco de couro com comida, objetos pessoais (dados, pedras lustrosas, insetos mortos etc.) e 1d6 moedas de prata em cada.

Muglat: goblin feiticeiro 1/clérigo 3, ND 4; Neutro e Maligno; DVs 1d4+3d8+4; PVs 23; Inic +7; Desloc 6m; CA 19 (+1 tamanho, +3 Des,+3 armadura de couro batido, +1 anel, +1 amuleto), surpreso 15, toque 15; Ataques: base +2, Agarrar –2, +2 maça estrela (1d6); Ataques Especiais: Magias; Qualidades Especiais: Visão no Escuro 18m, Magias; Fort +5, Ref +5, Von +9; For 11, Des 17 (+3), Cons 12 (+1), Int 15 (+2), Sab 16 (+3), Car 14 (+2).

Perícias: Blefar +8, Concentração +6, Conhecimento (arcano) +6, Conhecimento (os planos) +4, Conhecimento (religião) +6, Cura +5, Esconder-se +6, Furtividade +6, Identificar Magia +7, Intimidar +5.

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Persuasivo.

Equipamento: maça estrela, armadura de couro, amuleto de Armadura Natural (+1), manto da Resistência (+1), anel de Proteção (+1), duas poções de Curar Ferimentos Leves, uma poção de Santuário, uma poção de Invisibilidade.

Magias Arcanas Conhecidas (5/4): nível 0 (truques): Brilho, Detectar Magia, Mãos Mágicas, Pasmar; 1º nível: Leque Cromático, Mísseis Mágicos. (CD de cada magia igual a 12 + nível da magia).

Magias Divinas Preparadas (4/4/3): nível 0 (preces): Curar Ferimentos Mínimos, Guia, Resistência, Virtude; 1º nível: Causar Medo, Desespero, Escudo da Fé, Maldição Menor, Proteção contra o Bem (domínio); 2º nível: Ajuda, Drenar Força Vital, Escuridão, Invisibilidade (domínio) (CD de cada magia igual a 13 + nível da magia). Domínios: Mal e Enganação.

Gururvaak: barghest (com progressão), extraplanar Médio; ND 4; Neutro e Maligno; DVs 7d8+21; PVs 62; Inic +7; Desloc 9m; CA 20 (+3 Des, +7 natural), surpreso 16, toque 13; Ataques: base +6, +10 mordida (1d6+4) e +5 garras x2 (1d4+2); Ataques Especiais: Habilidades similares a Magia, Devorar; Qualidades Especiais: Mudar Forma, RD 5/magia, Visão no Escuro 18m, Faro; Fort +8, Ref +8, Von +6; For 18 (+4), Des 17 (+3), Cons 16 (+3), Int 19 (+4), Sab 12 (+1), Car 14 (+2).

Perícias: Esconder-se +9, Furtividade +12, Intimidar +11, Observar +6, Ouvir +9, Procurar +10, Saltar +10, Sentir Motivação +6, Sobrevivência +10.

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Rastrear.

Equipamento: 2 poções de Curar Ferimentos Leves, saco de couro com jóias (valor total: 2.000 moedas de ouro).

Habilidades Similares a Magia: Sem limite – Armadura Arcana, Imagem Silenciosa, Infligir Ferimentos Leves, Mãos Flamejantes; 1/dia – Invocar Aliado II (lobo), Imobilizar Pessoas, Levitação, Porta Dimensional. Nível de conjurador 7º, CD de cada magia igual a 12 + nível da magia.

Devorar: veja a descrição desse poder no Box Monstro Novo: Barghest.

Mudar Forma: Gururvaak pode assumir a forma de um goblin ou de um lobo. Ele leve uma rodada para mudar de forma. Na forma de goblin ele não pode atacar com suas garras, mas pode usar armaduras e armas comuns. Na forma de lobo, recebe um bônus de +4 nos teste de Esconder-se.

Passos sem Pegadas: quando está na forma de lobo, Gururvaak pode caminhar sem deixar rastros.

7. Aposentos de Muglat

"Quando vocês entram nesse câmara, um grupo de goblins amedrontados se comprime contra um dos cantos da sala. Observando bem, vocês re-

param que esses goblins são menores e não usam armaduras ou armas, e crianças goblins também tentam se esconder entre suas pernas"

É aqui que ficam as fêmeas da tribo cuidando das crianças e da comida. Quando não está junto de Gururvaak, Muglat está nessa sala, onde guarda seus objetos pessoais, faz suas preces e repousa.

As fêmeas goblins não lutam, com as mesmas estatísticas dos guerreiros, mas com Força 8 apenas 4 pontos de vida. As crianças são ainda mais fracas, com 2 pontos de vida e atributos variando entre 6 e 7. Os jogadores não recebem nenhum ponto de experiência por matar esses goblins inofensivos.

8. Aposentos de Gururvaak

"Essa câmara é o aposento pessoal do líder da tribo, Gururvaak. Uma cama foi montada com pedaços de madeira, tecidos rasgados e palha. Dois baús fechados estão próximos dela. Alguns ossos e pedaços de carne estão jogados pela sala, formando pequenos montes."

Os ossos são o que restou de alguns goblins que desafiaram o barghest e do jovem Glenn Davenport. Os pertences do aventureiro estão dentro de em um dos baús: a Espada dos Davenport (uma espada +1), e um Anel de Proteção +1, com o símbolo da família. O outro costuma ser usado para guardar os pertences de Gururvaak, quando não estão com ele.

Conclusão

Depois de conseguirem recuperar a espada e alguns dos objetos pessoais de Glenn Davenport, os heróis podem voltar a Bullton, para entregá-los a sir Williams.

Depois de lidar com a matilha de lobos que assola a entrada da masmorra, os heróis terão uma viagem tranqüila de volta.

Ao receber os aventureiros, o nobre lamenta o triste fim do jovem Glenn, mas fica aliviado em receber de volta a espada da família, o que acalmará o fantasma. Ele paga a recompensa prometida e ainda presenteará os personagens com um pequeno extra; o anel com o símbolo dos Davenport, um Anel de Proteção +1.

Para um grupo de 4 personagens de 2º nível, o Mestre pode considerar que eles atingiram o 3º nível

Monstro Novo: Barghest

Os barghest são seres extraplanares malignos, que adquirem poder quando devoram suas vítimas. Os seres de outros planos os consideram como pragas, de uma maneira muito parecida como os habitantes do Plano Material consideram os goblins.

Essas monstruosidades se parecem com uma mistura de goblin e lobo, um ser humanóide de pele vermelha e pelos azulados. Eles possuem feições animalescas, com longas orelha, bocas cheia de presas afiadas e patas com garras afiadas. Um barghest pode caminhar usando as quatro patas ou apenas duas.

Barghests preferem atacar suas vítimas no Plano Material, onde os seres inteligentes são mais fracos que no seu plano natal. Eles costumam se infiltrar em comunidades goblin, tornando-se rapidamente o líder do grupo.

Conta-se que espécimes mais inteligentes usam sua habilidade de mudar de forma para conseguir aliados lupinos para tribos de goblins.

Mas a habilidade mais perigosa do barghest é sua capacidade de Devorar uma vítima. Quando um barghest elimina um oponente, ele pode consumir a carne e a força vital da vítima. Tal ato leva uma rodada inteira e destrói completamente o corpo da vítima (que não pode mais ser trazida de volta à vida). O barghest aumenta seus dados de vida quando Devora um oponente. Para cada três corpos que devorar, ele recebe 1 dado de vida a mais.

Receber um dado de vida traz as seguintes vantagens para o barghest: aumenta sua Força e Constituição em +1; sua armadura natural aumenta em +1; seu bônus de ataque aumenta em +1; ele recebe 8 (+ bônus de Inteligência) pontos de perícia. Suas resistências aumentam em +1 a cada dois dados de vida que recebe e recebe um talento a cada 3 dados de vida que aumenta.

Para conseguir aumentar seus dados de vida, um barghest precisa devorar vítimas que tenham mais dados de vida (ou níveis) que ele.

As estatísticas a seguir são de um barghest "padrão", comum. Note que Gururvaak tem atributos maiores, pois ele é especial. Ele ainda possui um dado de vida a mais, graças as criaturas que já devorou.

Além de grande ferocidade e poder físico, um barghest costuma ter poderes mágicos, conseguindo lançar magias como se fosse um conjurador (ele pode escolher entre magias arcanas e divinas). As magias variam de acordo com o indivíduo, mas são sempre 4 magias de 1º nível (sem limite de uso) e 3 magias de 2º nível (que pode usar uma vez por dia cada magia). Para determinar a CD das magias, o Mestre considera o modificador de Carisma do barghest.

Barghest, extraplanar Médio; ND 4; Leal e Maligno; DVs 6d8+6; PVs 33; Inic +6; Desloc 9m; CA 18 (+2 Des, +6 natural), surpreso 16, toque 12; Ataques: base +6, Agarrar +9, +9 mordida (1d6+3) e +4 garras x2 (1d4+1); Ataques Especiais: Habilidades similares a Magia, Devorar; Qualidades Especiais: Mudar Forma, RD 5/magia, Visão no Escuro 18m, Faro; Fort +6, Ref +7, Von +7; For 17 (+3), Des 15 (+2), Cons 13 (+1), Int 14 (+2), Sab 14 (+2), Car 14 (+2).

Perícias: Blefar +11, Diplomacia +6, Disfarces +2, Esconder-se +11, Furtividade +10, Intimidar +13, Observar +11, Procurar +11, Saltar +12, Sentir Motivação +11, Sobrevivência +11.

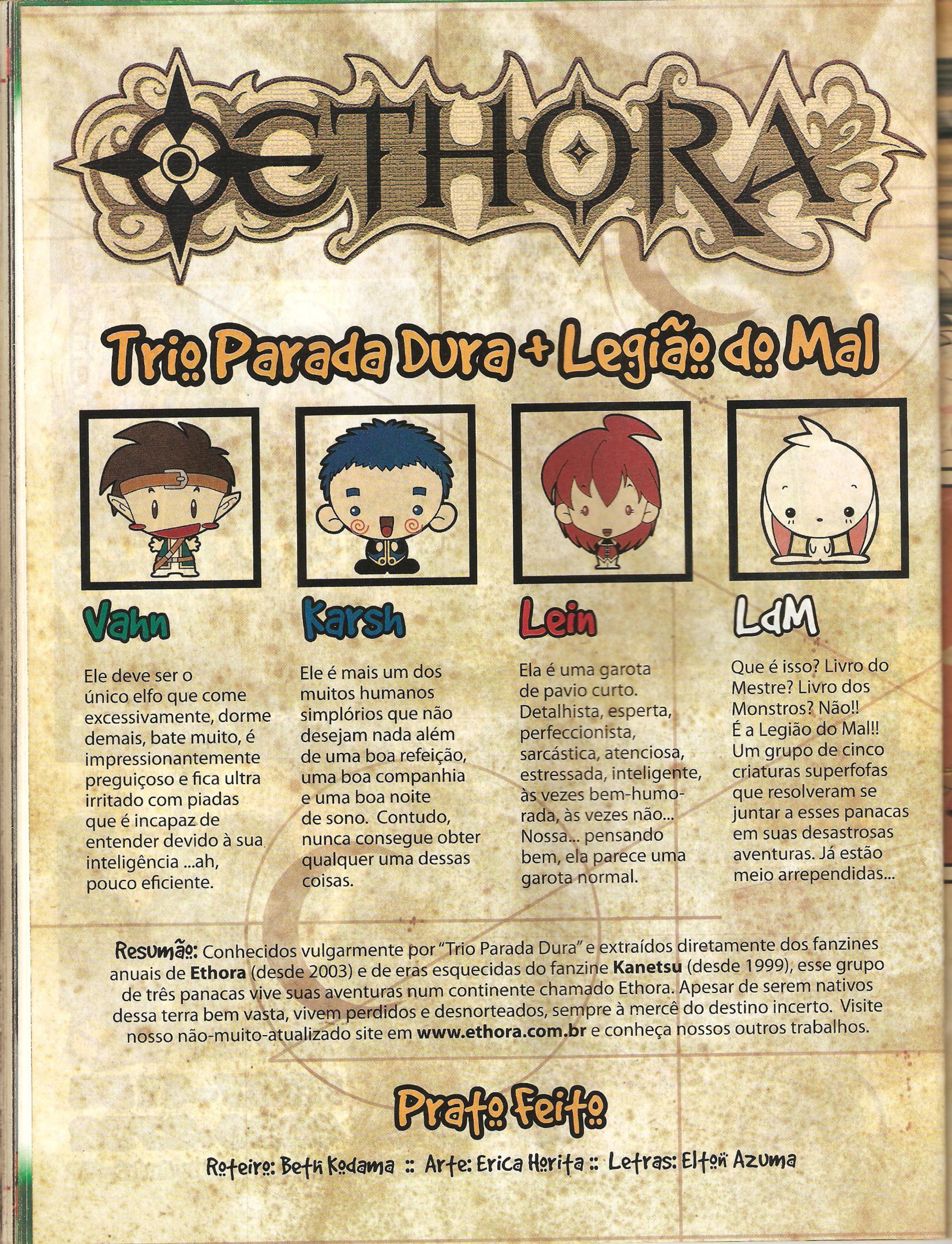
Talentos: Iniciativa Aprimorada, Rastrear, Reflexos de Combate.

Habilidades Similares a Magia: Sem limite – Armadura Arcana, Causar Medo, Enfeitiçar Pessoas, Imagem Silenciosa; 1/dia – Despedaçar, Invisibilidade, Toque do Carniçal. Nível de conjurador 6º, CD de cada magia igual a 12 + nível da magia.

Devorar: veja a descrição dessa habilidade no texto.

Mudar Forma: um barghest pode assumir a forma de um goblin ou de um lobo. Ele leve uma rodada para mudar de forma. Na forma de lobo, ele recebe um bônus de +4 nos teste de Esconder-se.

Passos sem Pegadas: quando está na forma de lobo, um barghest pode caminhar sem deixar rastros.


ETHORA
Trio Parada Dura + Legião do Mal
Vahn
Ele deve ser o único elfo que come excessivamente, dorme demais, bate muito, é impressionantemente preguiçoso e fica ultra irritado com piadas que é incapaz de entender devido à sua inteligência ...ah, pouco eficiente.
Karsh
Ele é mais um dos muitos humanos simplórios que não desejam nada além de uma boa refeição, uma boa companhia e uma boa noite de sono. Contudo, nunca consegue obter qualquer uma dessas coisas.
Lein
Ela é uma garota de pavio curto. Detalhista, esperta, perfeccionista, sarcástica, atenciosa, estressada, inteligente, às vezes bem-humorada, às vezes não... Nossa... pensando bem, ela parece uma garota normal.
LdM
Que é isso? Livro do Mestre? Livro dos Monstros? Não!! É a Legião do Mal!! Um grupo de cinco criaturas superfofas que resolveram se juntar a esses panacas em suas desastrosas aventuras. Já estão meio arrependidas...
Resumão: Conhecidos vulgarmente por "Trio Parada Dura" e extraídos diretamente dos fanzines anuais de Ethora (desde 2003) e de eras esquecidas do fanzine Kanetsu (desde 1999), esse grupo de três panacas vive suas aventuras num continente chamado Ethora. Apesar de serem nativos dessa terra bem vasta, vivem perdidos e desnorteados, sempre à mercê do destino incerto. Visite nosso não-muito-atualizado site em www.ethora.com.br e conheça nossos outros trabalhos.
Prato Feito
Roteiro: Beth Kodama :: Arte: Erica Horita :: Letras: Elton Azuma

CORRAM POR SUAS VIDAS!!!

TATATATA!!!

SAÍDA DE EMERGÊNCIA

UMA SAÍDA!!!

NÃO TOQUE NESSA PORTA, KARSH!!!

HE, MAS POR QUÊ NÃO?!

EU **SINTO** QUE AQUI TEM UMA ARMADILHA!

NÃO É ÓBVIO QUE TEM?!

COMO ASSIM "SENTE"?

VAI VER QUE TEM CHEIRO, KI, ONDA MAGNÉTICA...

ESSAS EMANAÇÕES QUE SOMENTE AS MULHERES CONSEGUEM SENTIR!

NA VERDADE, ISSO NÃO É QUALIDADE DE LADINA?

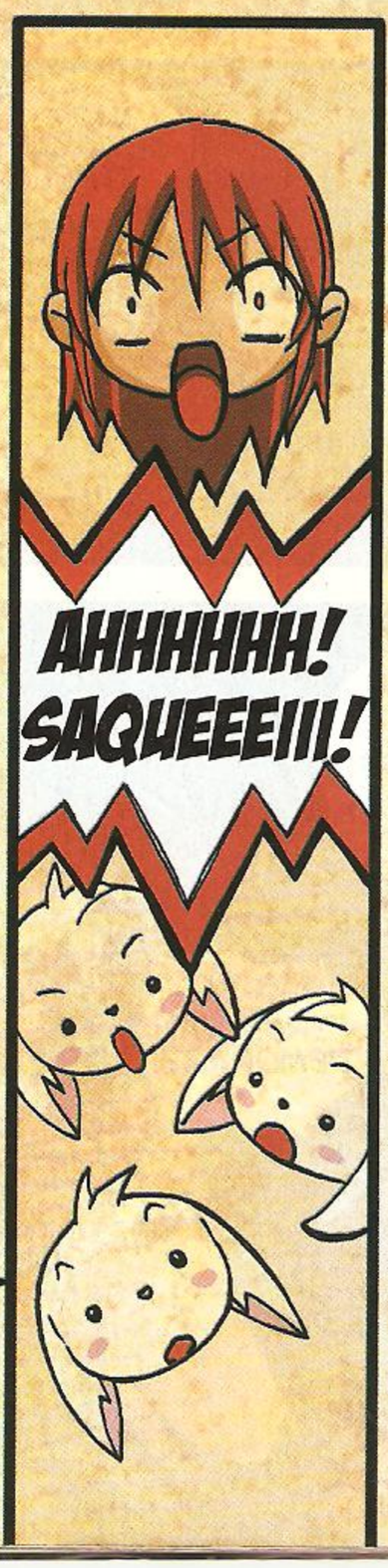
EU IREI ME OCUPAR DISTO AQUI!

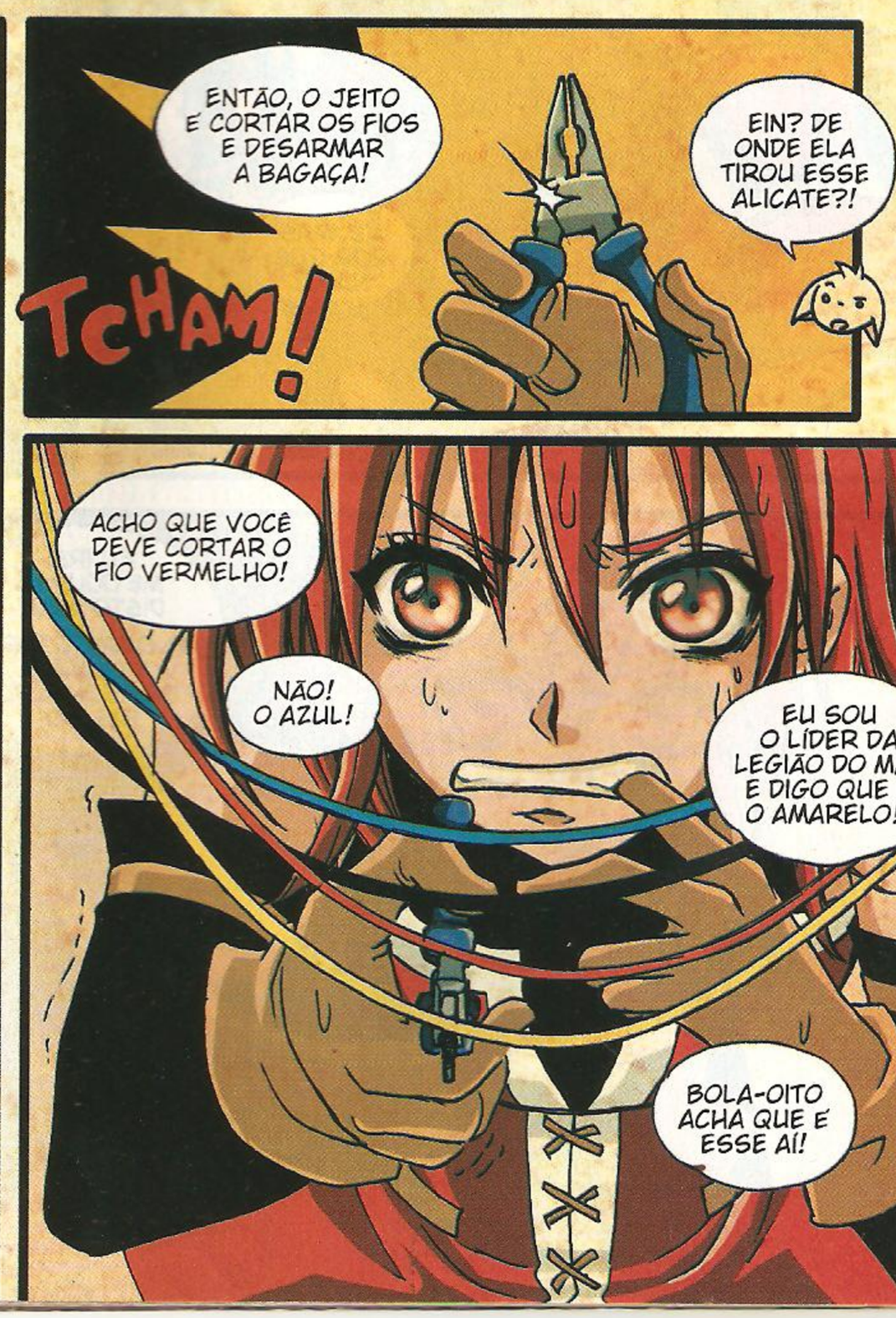
ENQUANTO ISSO VOCÊS VÃO LÁ DAR CONTA DO BIGATO!

IRC!! VAI DEMORAR?!

SE A GENTE DESSE CONTA, JÁ TÍNHAMOS...

!!
WAM!
KARSH!
DOH! HO! HO! HO!
QUEM DIRIA QUE EU IA TER UMA REFEIÇÃO COMO ESSA NUMA SEGUNDA-FEIRA?!
UH...
VAI LOGO COM ISSO, LEIN!
BAM!





WOOORYAA!!!
QUE BELO PRATO FEITO!!
DOH! HO! HO! HO!
Uh...
WAMP!
FEIJÃO ÉLFICO!!
COM ARROZ SOLTINHO...
K-KRAK
MAMÃE!!!
E A BISTECA SUÍNA!!
PLIM!
ELE ME CHAMOU DE PORCA?!!
OH, VAHN E KARSH CAÍRAM! LEGIÃO DO MAL, ATACAR!!
ZASH!!!
NHOC
NHAC
CHOMP
GRRR...
NHOC
OPA! TINHA ME ESQUECIDO DAS FRITAS!!!

PRATO FEITO NÃO É PRATO FEITO SEM AS FRITAS...

PAAAH!!

...E A GORDA BISTECA SUÍNA!

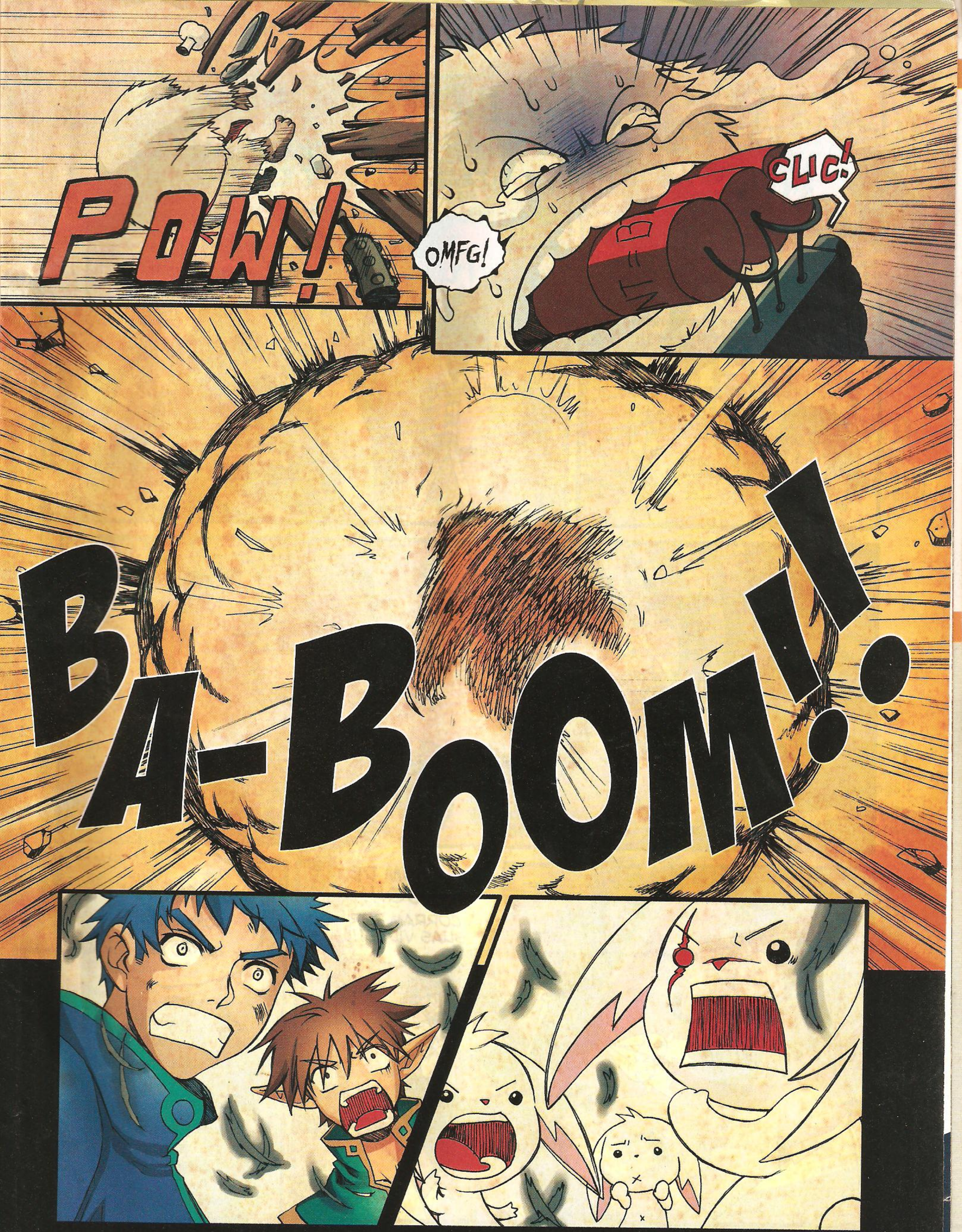
DOH! HO! HO! HO!

QUEM...

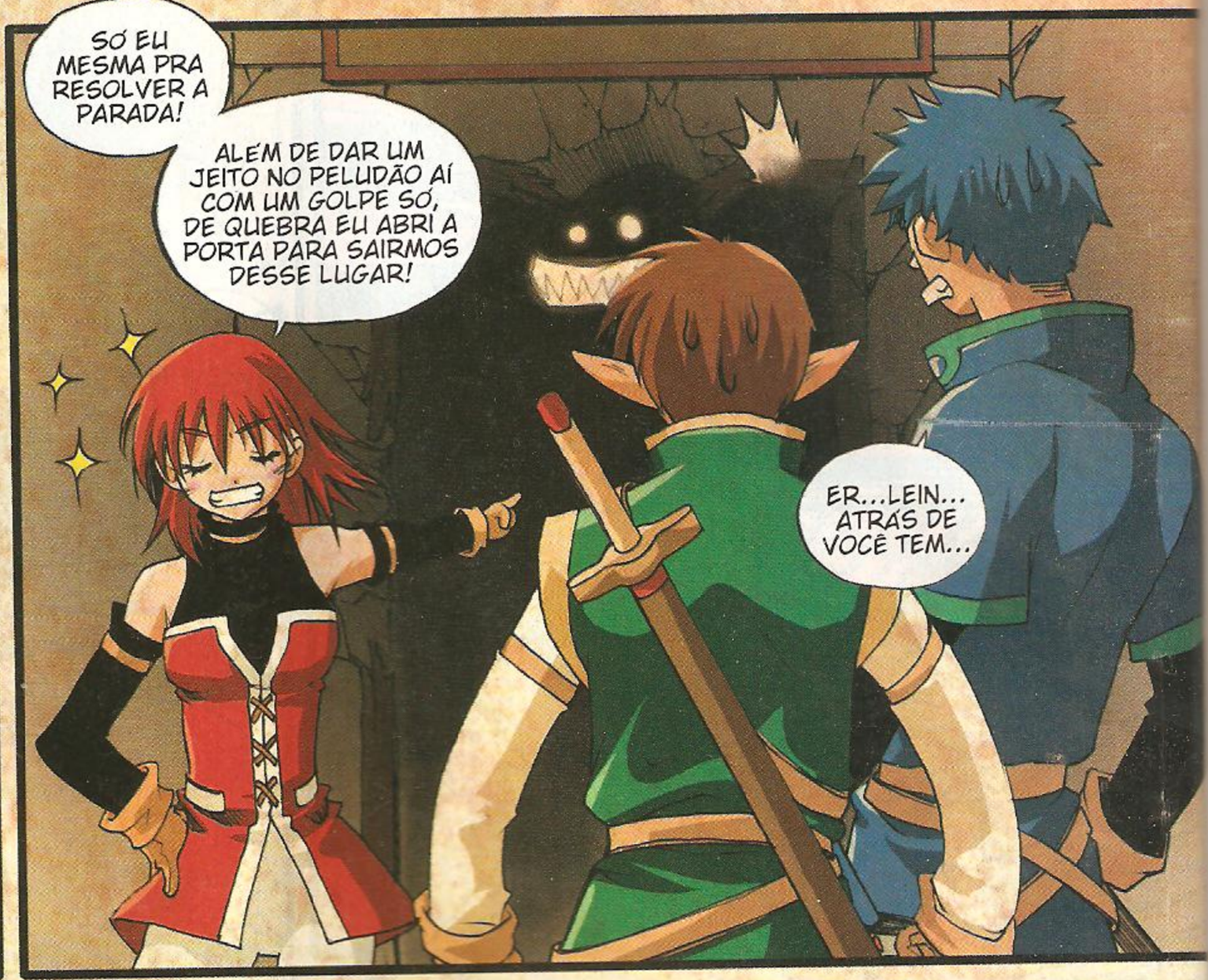
...VOCÊ ESTÁ CHAMANDO DE...

CRASH

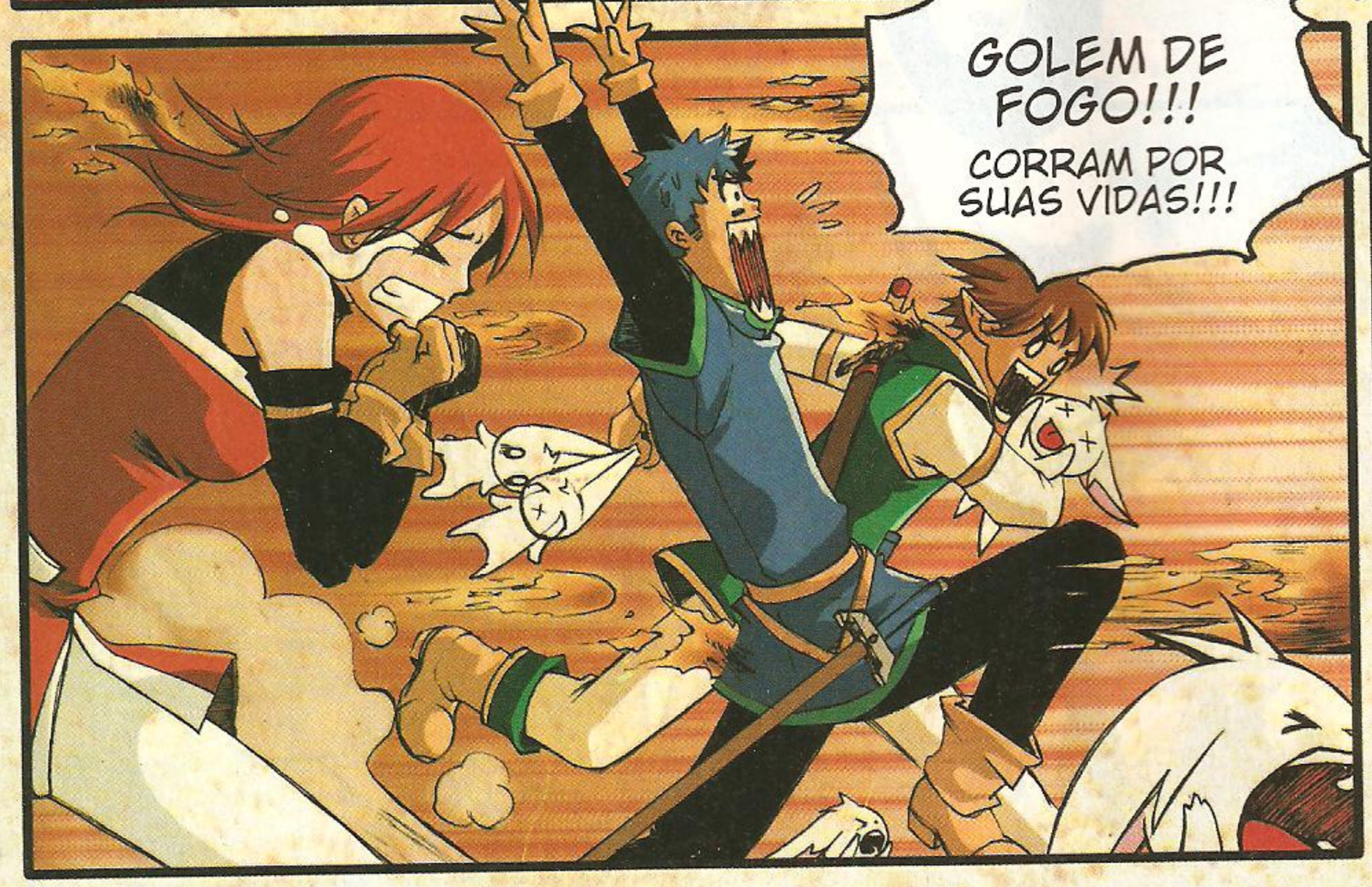
GOORRDAAAA?!


POW!
OMFG!
CLIC!
BA-BOOM!!

SEMPRE SOU EU QUEM RESOLVE TUDO! É IMPRESSIONANTE!
AI, COMO ISSO CANSA O MEU CARISMA...
QUE CARISMA?!


SÓ EU MESMA PRA RESOLVER A PARADA!
ALÉM DE DAR UM JEITO NO PELUDÃO AÍ COM UM GOLPE SÓ, DE QUEBRA EU ABRI A PORTA PARA SAIRMOS DESSE LUGAR!
ER...LEIN... ATRÁS DE VOCÊ TEM...

!!
GOOOOOO!!!


GOLEM DE FOGO!!! CORRAM POR SUAS VIDAS!!!

E EU SÓ QUERIA COMER UM PF E NÃO BF...
FIM!